CAPCOM® 完璧攻略シリーズ 6

Look

全48人の登場キャラクターの
イラスト&ドット絵を、見る。

CAPCOM VS. SNK 2

MILLIONAIRE FIGHTING 2001

ANOTHER PLAY GUIDE

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 アナザープレイガイド

ファンのためのアレやコレ。
いろんな"遊び"発見BOOK

Play

カラーで、チームで、技で、
通信対戦で、遊ぶ。

Voice

『カプエス2』にまつわる"声"
を、聞く。

Data

すべての特殊入力、必殺技、
スーパーコンボを、知る。

編著
ファイティング
スタジオ

CAPCOM VS. SNK 2

MILLIONAIRE FIGHTING 2001

ANOTHER PLAY GUIDE

CAPCOM®完璧攻略シリーズ 6

Look

全48人の登場キャラクターの
イラスト&ドット絵を、見る。

CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

ANOTHER PLAY GUIDE

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 アナザープレイガイド

カラーで、チームで、技で、
通信対戦で、遊ぶ。

ファンのためのアレやコレ。
いろんな"遊び"発見BOOK

Play

Voice

「カプエス2」にまつわる"声"
を、聞く。

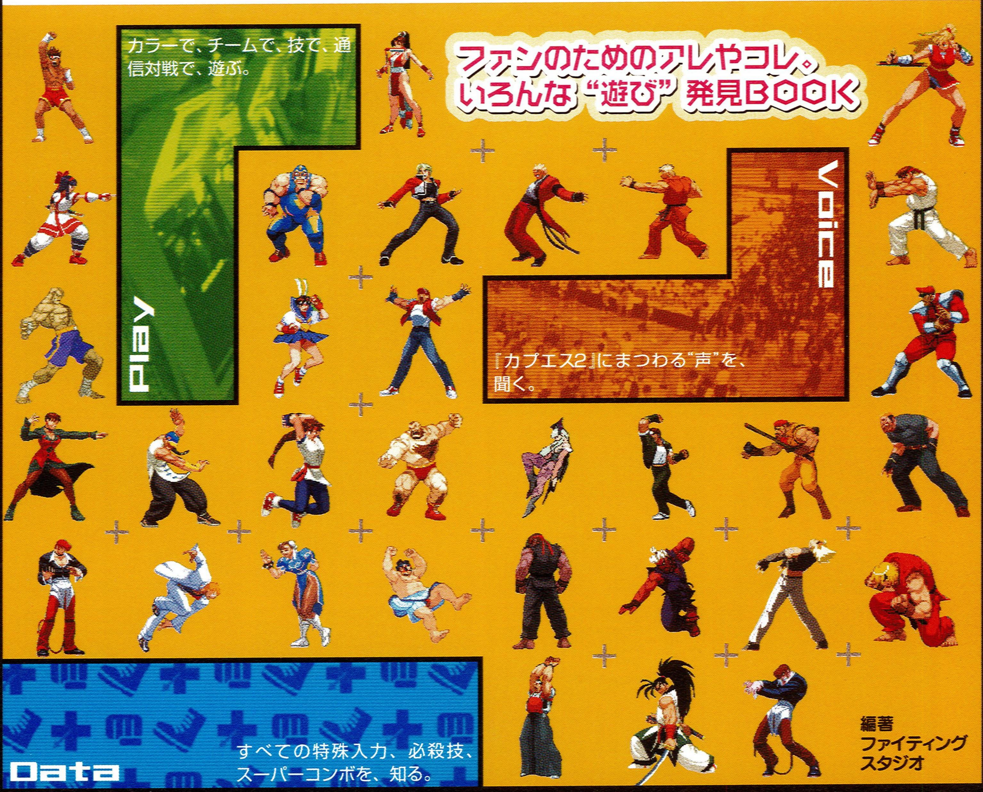
Data

すべての特殊入力、必殺技、
スーパーコンボを、知る。

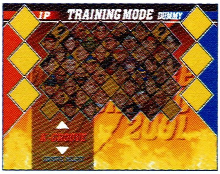
編著
ファイティング
スタジオ

CAPCOM VS. SNK 2 アナザープレイガイド 双 葉

CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001
ANOTHER PLAY GUIDE
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 アナザープレイガイド

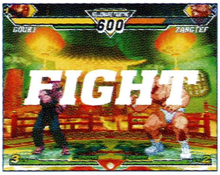


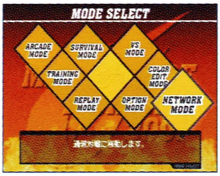
編著
ファイティングスタジオ

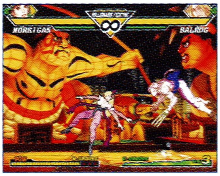


INDEX

CAPCOM VS. SNK 2 ANOTHER PLAY GUIDE

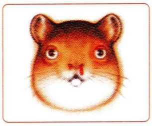




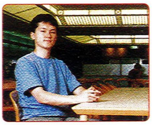


INTERVIEW
【電子娯楽の達人たち】

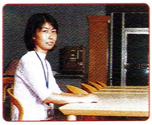
ゼネラルプロデューサー
船水紀孝
004



デザイン担当
森気楼
010

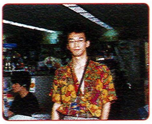


キャラクター グラフィック担当
上水口真司
118



スクロール担当
永山千佳
119

企画担当
伊津野英昭、石澤英敏、谷口岳史、鈴木良太
136



ソフト担当
山崎慎一郎
144

SE担当
遠藤正之
150

BGM担当
伊勢聡
151

本書では『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001』を、『カプエス2』と省略して表記しています。

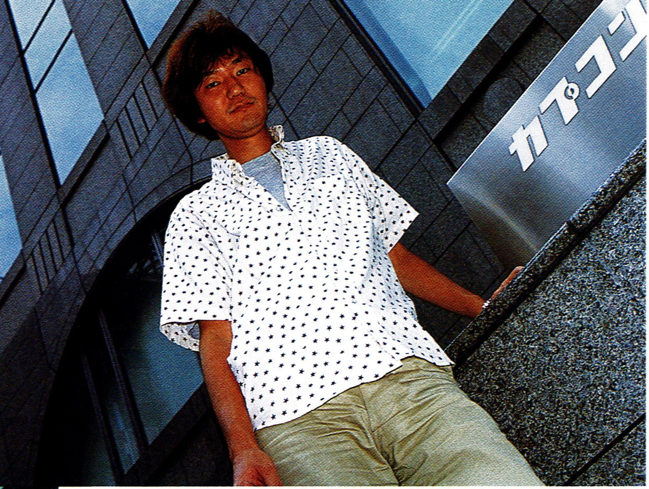
■キャラクター　アートワークス ………… 008
リュウ …… 012
草薙京 …… 014
ケン …… 016
八神庵 …… 018
春麗 …… 020
テリー・ボガート …… 022
ガイル …… 024
リョウ・サカザキ …… 026
ザンギエフ …… 028
キング …… 030
豪鬼 …… 032
キム・カッファン …… 034
春日野さくら …… 036
ユリ・サカザキ …… 038
キャミィ …… 040
ナコルル …… 042
モリガン …… 044
不知火舞 …… 046
ダルシム …… 048
ライデン …… 050
E. 本田 …… 052
藤堂竜白 …… 054
ブランカ …… 056
二階堂紅丸 …… 058
イーグル …… 060
覇王丸 …… 062
マキ …… 064
高嶺響 …… 066
鑑恭介 …… 068
ロック・ハワード …… 070
ユン …… 072
麻宮アテナ …… 074
ロレント …… 076
チャン・コーハン …… 078
ダン …… 080
ジョー・東 …… 082
M・バイソン …… 084
山崎竜二 …… 086
バルログ …… 088
バイス …… 090
サガット …… 092
ルガール・バーンシュタイン …… 094
ベガ …… 096
ギース・ハワード …… 098
殺意の波動に目覚めたリュウ …… 100
ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ …… 102
神豪鬼 …… 104
ゴッドルガール …… 106
勝ちセリフ・マニア!! …… 108
あのキャラを入れて欲しかった！ …… 114

■カラーコーディネートの殿堂 ………… 116
新色ゾクゾク登場!!　カプコン流カラーコーディネート …… 120

■ネットワークガイド ………… 126
ネットワーク対戦のススメ！ …… 128
ネットワーク対戦をより楽しく遊ぶ方法 …… 130
対戦リプレイ　ネットワーク対戦やろうぜ！ …… 132

■プレイヤーズガイド ………… 134
あの技がヤバイ!! …… 140
思い入れチームで遊べ!! …… 146
ザンギエフの　EXグルーヴでオレグルーヴ!! …… 152
アーケードは燃えているか？ …… 154

■クイックリファレンス ………… 156
プレイスタイルから選ぶベストフィットなグルーヴ …… 158
リュウ、ケン、春麗 …… 160
草薙京、八神庵、テリー・ボガード …… 161
ガイル、ザンギエフ、豪鬼 …… 162
リョウ・サカザキ、キング、キム・カッファン …… 163
春日野さくら、キャミィ、モリガン …… 164
ユリ・サカザキ、ナコルル、不知火舞 …… 165
ダルシム、E.本田、ブランカ …… 166
ライデン、藤堂竜白、二階堂紅丸 …… 167
イーグル、マキ、鑑恭介 …… 168
覇王丸、高嶺響、ロック・ハワード …… 169
ユン、ロレント、ダン …… 170
麻宮アテナ、チャン・コーハン、ジョー・東 …… 171
M・バイソン、バルログ、サガット …… 172
山崎竜二、バイス、ルガール・バーンシュタイン …… 173
ベガ、殺意の波動に目覚めたリュウ、神豪鬼 …… 174
ギース・ハワード、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ、ゴッドルガール …… 175



ゼネラルプロデューサー

常務執行役員　第一開発部部長

ふなみず のりたか

船水紀孝

PROFILE ■代表作：『1943』『天地を喰らう』シリーズ、『ストⅡ』シリーズ、『ヴァンパイア』シリーズ、『ストリートファイターZERO』シリーズ、『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：プロデュース・監修
■好きなキャラクター：E.本田

「もう今のやり方で格闘ゲームは作らない」。船水紀孝の人生とも言える2D格闘ゲームの最後を飾るタイトルとなった『カプエス2』は、氏にとってどういう作品になったのだろうか？　そして、今後の格闘ゲームのカタチとは？

初代『カプエス』に足りなかったモノ

―『カプエス2』制作の経緯を教えて下さい。

船水：初代『カプエス』のときは制作時間があまりなくて、消化不良になるのは分かっていたんですよ。当時、明らかに格闘ゲームファンと、普通のゲームファンの距離が広がり始めていたにも関わらず、せっかく『vs』でやるんだからライトユーザーにまでターゲットを広げようと、あえてシステムをシンプルに、遊びやすくしたんです。当然、格闘ゲームファンからは「物足りない」っていう意見が圧倒的に出るのは予想していましたし、実際その通りでした。狙い通りといえば狙い通り、そのあたりを理解してくれた人も多いけれど、そこまで間口を広げるには、2D格闘ゲームそのものに力が足りなかったのかもしれない。だから『カプエス』の制作が終わった瞬間から、『カプエス2』を作ることも、そのコンセプトも決まっていました。

CHECK

CAPCOM対戦ファンディスク

船水氏が考案したというCAPCOM対戦ファンディスク。これはドリームキャストだけの限定特典で、3つの楽しみが収録されている。

壮絶リプレイデータ集

レベルの高い連続技や対戦の様子を観戦できるリプレイデータ集。

イラストギャラリー

『カプエス』シリーズに登場する全キャラのイラストを多数収録。

コンプリートデータ集

カプコンの人気対戦格闘ゲーム19タイトルの隠し要素を収録。VMにセーブできる。

―そのコンセプトとは？

船水：やはり「間口を広く」ですね。ただ、今度は普通のゲームユーザーにとってではなく、格闘ゲームファンにとって、という意味で。2D格闘ゲームを好きで遊んでくれている人プラス、普通のゲームファンを取り込めたらな、と。だから今作は、いろいろとこだわっている格闘ゲームファンに「ブロッキングが入ったからやろう」とか「このキャラがいるからやろう」と思ってもらえるものを目指しました。グルーヴを6つに増やしたのも、システム面にこだわりを持ったユーザーが大勢いたからです。そういう人たちに、自分の好きなものを選んでもらえたらいい。これだけいろいろ詰め込んだので、どこか好きなところがきっとあるはずだろう、と。

―『カプエス2』の登場によって、以前の格闘ゲームファンが戻って来ていますよね。

船水：1作目のほうこそそれを狙っていたんですけど、『カプエス2』のほうがウケていますね。『カプエス2』のファンは「この連続技が好きだから」とか「このキャラの動きと攻めがいいから」っていう理由で遊んでいる人が多いんですよ。その点は思惑通りでした。そういう感覚的なところを、できるだけ前面に出していきたかったんです。極端な話、その部分が表に出てさえいれば、結果バランスが崩れることになってもいいかなと。どんなにバランスがよくても、面白くなかったら誰も遊んでくれない。よくできたゲームでも「あぁ、よくできたゲームだね」で終わってしまう。そんなゲームは作っちゃダメです。もちろん、ウチ（カプコン）が作るからにはそれだけで終わらせないですよ！

まず「ネットワークゲーム」という言葉を否定したかった

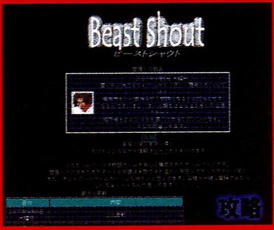
―ゲームセンターと家庭での格闘ゲームのあり方について、どう思いますか？

船水：これはね、すごく難しいよね。ゲームセンターで遊ぶ人には、雰囲気っていうか、イベント感を楽しみたい人と、勝負をしたい人がいるんですよ。家庭用で遊ぶ人は、逆に純粋にそのゲームやキャラが好きっていうのがありますね。家庭用は普通の遊びの延長線上にあって、遊びのレベルで楽しめる。逆に、ゲームセンターのほうは遊びではなくて、本気勝負の世界っていうイメージですね。

Users Voice

俺たちのグルーヴへのこだわり

サイト名　Beast Shout（ビーストシャウト）
URL　http://www2.csc.ne.jp/~beast/top/main.html



対戦格闘ゲームの攻略を中心に、作品別BBSが盛り上がっているサイト。『カプエス2』専用BBSには、各グルーヴについての鋭い考察が多い。

★Nグループ
GC移動かなり面白いですねえ。キャンセル波動見てからでも
GC移動できるみたいだし（素直に回り込みした方がいいと思うがw）
京あたりはかなり痛いコンボがいれられるので、ゲージはコッチ重視で
使ってます。本当に胡散臭いなぁw

◆みことさん
Nグルのラッシュは凄まじいですね。横押し出来るって素晴らしいw
小ジャンプ攻撃→スパコンみたいな引っ掛け攻撃が多いのも魅力ですねえ。
さくらならすかし小ジャンプ春一番とかでウザイ連係作れるし。
小技から安定連続技があるキャラはNなのかなぁ？

★Kグル
極めたら結構強いんだけどねえ。ジャストディフェンスが
上手い相手はやっぱり嫌ですわ。接近戦でのディレイ攻めも
やりにくいったらありゃしない。

>闇さん
中足空キャン移動技で逃げ回りつつゲージためるAグルロレント最強ですw
いまんとこどーしよもありません（T_T）
by ビブ at 2001/09/14(Fri) 03:02 返信

だからこそ、家庭用にはコツコツ練習するモードも入れておかないといけない。「アイツは弱い」と思われていた人が、ある日ヒョッと強くなったりとか。そういう、いつか腕前を披露するために練習する場を準備する必要がありますね。

― カプコンが早くからネット対戦に取り組んでいたのも、そのためですか？

船水：ゲームセンター派には通信対戦が練習の場になるし、家庭用派には、通信対戦が披露の場になる。どのハードを持っていてもできるってところがいいでしょ！　特定のハードを持ってないとできない、っていうのはつまらないじゃない。そのうちニンテンドーゲームキューブもつながるかなぁ？　ドリームキャストを拠点に、ニンテンドーゲームキューブ、プレイステーション2、と3つのプラットフォームをつなぐとかね(笑)。

― ネットワークによって、楽しみがぐんぐん広がる、と。

船水：でも、僕は「ネットワークゲーム」という呼び方はしたくないんですよ。「ネットワークゲーム」って、ある意味ジャンルとして確立してるじゃないですか。あの独特な「ネットワークを狙っていただろ！」って匂いがプンプンするようなやつ。そういうのが嫌で、まずは「ネットワークゲーム」って言葉を否定したかった。で、どのヒットゲームの中にも多かれ少なかれ盛り込まれている「協力」であるとか、「対戦」であるとか、「コミュニケーション」といったキーワードを抜き出して、ネットワークゲームに昇華させようと。ネットワークを介することで、そのキーワードをより手軽で楽しいものにしたい。でも今の日本では、通信料のことも含めてネットワークにつなぐこと自体が重荷になっている。そこらへんは、すごくイヤだなぁと思いますよ。ゲームはやっぱり気軽に楽しんでほしいですから。

格闘ゲームは僕の「人生」！ 最後にやり残しがないものを作った

― 『カプエス2』でのこだわりは？

船水：やり残しがないようにしました。2作目で終わる作りかたと、シリーズとしてそのまま続いていくものの作りかたは違うんです。映画でもそうじゃないですか。シリーズものは、明らかに3作目を狙って2作目を作っている。

Key word

※1 『ストリートファイターII』

1991年にアーケードで登場したカプコンの対戦格闘ゲーム。あらゆるコンシューマー機に移植され、多くのゲームファンを獲得してきた看板シリーズのひとつ。

←シリーズ最新作は、GBA版『スーパーストリートファイターII X リバイバル』。

©CAPCOM CO., LTD. 1994, 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

※2 ドット

コンピューターのディスプレイに表示される画像を構成する、もっとも小さい要素の数や長さを表わす単位（画素）のこと。このドットをひとつずつ置いていって描く画像のことを、「ドット絵」という。

そういう風に意識して作らないと、続編ってすごく作りにくいんですよね。『ストリートファイターII（以下ストII）』（※1）は『ストII』のために作っているから、本当は『ストリートファイターIII』は成り立たないんですよ。そこで無理やり『III』を出しても、よくできた『ストII』にしか過ぎない。だから『III』『IV』まで見越した作りかたをするか、もうここまででいいという作りかたをするか、という違いが出てくる。今回は、僕の中でここまでだと思っていたので、やり残しのないようにしました。それが『カプエス2』でのこだわりかな？　当初は『カプエス』をシリーズ物にしようと思ってて『カプエス3』まで予定していたんです。でも、諸事情で『カプエス』は今作でひと区切りとなりました。実は、もう2D格闘ゲームを作るのはやめようと思っているんですよ……。

―エッ!?　それは今の方法で2D格闘ゲームを作るのをやめるという意味ですか？

船水：そう。社内でも、一部の人たちからはすごくバカにされるんですよ、古い技術だって。今の2D格闘ゲームを楽しんでくれている人が確実にいるのはわかっているんだけど、僕らもけなされながら作るのは非常に辛い。だったら、新しい2D格闘ゲームを考えましょうと。とりあえず、ドット（※2）を打つのは今回で終わりにしようと思ってます。今後は3Dで描くのかもしれないし、もっと他の方法かもしれない。

僕が今考えているのは、一から何から全部ポリゴンで描く方法ですね。いろいろ応用が効くし、新しい力にもなるし、それでいて2Dでもあるし。まだまだ面白いことができそうだと。このビジョンが具体化するのは、2003年くらいになるかなぁ。

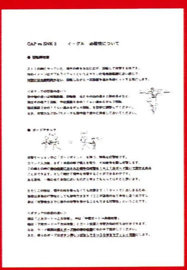
―最後に、船水さんにとってズバリ格闘ゲームとは？

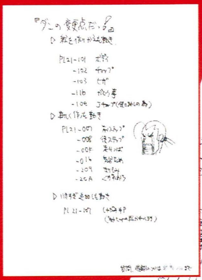
船水：人生ですね……なんて言ってみたりして（笑）。ずっと仕事でやってるから、実際、人生の一部ではあります。だって僕、十数年格闘ゲームを作っているんですよ。「イヤになっちゃうよなぁ～」なんて思いつつも、節目には「じゃこうすりゃいいじゃん！」って感じで新しいゲームを作って、それがいい評価を受けたりしてきた。『カプエス2』も、そんな節目にふさわしい作品になっています。

SPECIAL

開発㊙ノート❶

企画マンやキャラクターマンがアイデアを書き留めておく貴重なノートを、少々拝見。そこには、キャラの動きやグラフィック、ダメージなど、さまざまなネタがこと細かに記されていた！





イラスト：西村キヌ

キャラクター

アートワークス

Character Art Works

イラスト：森気楼

デザイン担当

デザイン部

しんきろう

森 気 楼

PROFILE ■代表作：『CAPCOM VS. SNK』シリーズ
■担当したパート：メインビジュアル、キャラクターイラスト
■好きなキャラクター：春麗

SNK在籍時から、格闘アクションゲームを彩るキャラクターを力強いイラストで表現してきた森気楼。氏のイラストへのこだわりから、カプコンに入社した経緯、カプコンのイラストを描くにあたっての“思い”を聞く。

鏡に向かってニマっと笑いながら描いてますよ

昔から絵が好きで、絵で食べていきたいなぁと思ったのが、本格的にイラストを描きはじめたきっかけでしたね。昔はマンガを描いていたこともあったんですよ。全国誌で連載も持っていたのですが、途中で「オレ、才能ないわ」って自覚しちゃいまして。んで、そんなに長くは続けなかったんですね。

ゲーム業界へは、デザイン学校、イラスト事務所、マンガ家を経て入ったんですが、実は、ゲームには今も昔もそれほど興味がないんですよ。江坂（※当時、SNK本社所在地）に住んでいた頃にSNKの求人を見て、SNKがゲーム会社かどうかも知らずに応募したくらいですから。

カプコンに入社した経緯ですが、SNK制作のネオジオポケット版『SNK VS. CAPCOM』の頃から、双方のデザイン室は交流があったんです。

Key word

森気楼流イラスト技法

森気楼氏は、イラストをすべてPC上で描いている。「ラフの段階からPhotoshopというソフト上に描きます。紙と鉛筆は使わないですね。色は調整レイヤーを重ねて付けていきます」。今では森気楼氏の影響もあって、カプコンデザイン部ではこの方法が主流になっているという。ちなみに、前作のSNKキャラの森気楼タッチのイラストは、すべてカプコンのデザイナーがこの技法を真似て描いたというから驚きだ。

⬆DC版CAPCOM対戦ファンディスクには、森気楼氏のイラストも多数収録されている。

それ以降、カプコンの『CAPCOM VS. SNK』シリーズの仕事を受けるようになりまして、気が付いたらキヌさんの後ろの席に座っていました（笑）。引き抜きのように見えますが、SNK、カプコンとも同意の上での移籍ですので、ちょっと違います……なんとも不思議な縁ですね。

SNKにいた頃からそうなんですが、僕は人体や筋肉なんかを描くときは、ボディビルダーやフィットネス関係の本を参考にしています。衣装は手に入るものであれば実物を自分で着たり、人に着せてみて質感を掴みますね。ギースの袴を描くために、実際に袴姿になってみたこともありますよ（笑）。細かい表情は、自分で鏡を見ながら描くこともあります。鏡に向かってニマっと笑ってみたり、眉根を寄せたりしながら描いてる姿は、端からみるとかなり不気味かも。ちょっと人には見せられないですね（笑）。

SNKタッチ、森気楼タッチで描くことに意味があるんです

SNKのキャラに比べると、カプコンのキャラはデフォルメがきつくアニメ的なので、その点は苦労しましたね。特に可愛らしい女の子を描くのは、やっぱり難しい！今回も、どこまで可愛くしたらいいのか結構悩みました。あんまりキヌさんの絵に近づけすぎると僕のイラストじゃなくなってしまうし、そのバランスが難しかった。ファンの人たちから「これは違うぞ。こんなのモリガンじゃない！」なんて怒られるかなと心配したこともありましたが、今は、カプコンとSNKのキャラが一堂に会する『カプエス』という作品である以上、僕はあくまでSNKタッチ、森気楼タッチで描くことに意味があると思ってます。

森気楼タッチという意味では、筋肉ムキムキのキャラは僕の絵柄に合っているので、自然に描けました。ザンギエフやブランカといった筋肉テンコモリで、しかも半裸のごっついキャラクターは、描いていて楽しかったなぁ。服を着ていると面倒くさいですからね。ポスターにもなっている『カプエス2』のメインイラストも僕が手がけたんですけど、カプコンを代表するキャラは春麗だとか、今回は覇王丸が目玉だとか、そういうことを一切考えないで好みだけで描かせたら、きっと筋肉ムキムキのキャラばっかりになってただろうと思いますよ。まぁ「春麗が描きてぇ〜！！」っていうのも、もちろんありましたけどね！

POINT

森気楼氏のマンガ作品

「昔はマンガを描いていたこともあった」という森気楼氏。そんな彼の貴重な作品のひとつがこれ！今から約10年前、SNKから発売されたネオジオ版『龍虎の拳　アート オブ ファイティング』の取扱説明書に掲載された。

©1992 SNK CORP.

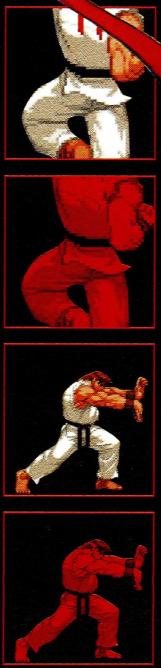
←↑→作品中には、リョウやユリなどの生い立ちが描かれている。

CAPCOM

RYU

リュウ

放浪の格闘家。ひたすらに「真の格闘家」への道を求め、修行の旅を続けている。強い相手と出会うことが何よりの喜び。



KYO

草薙　京

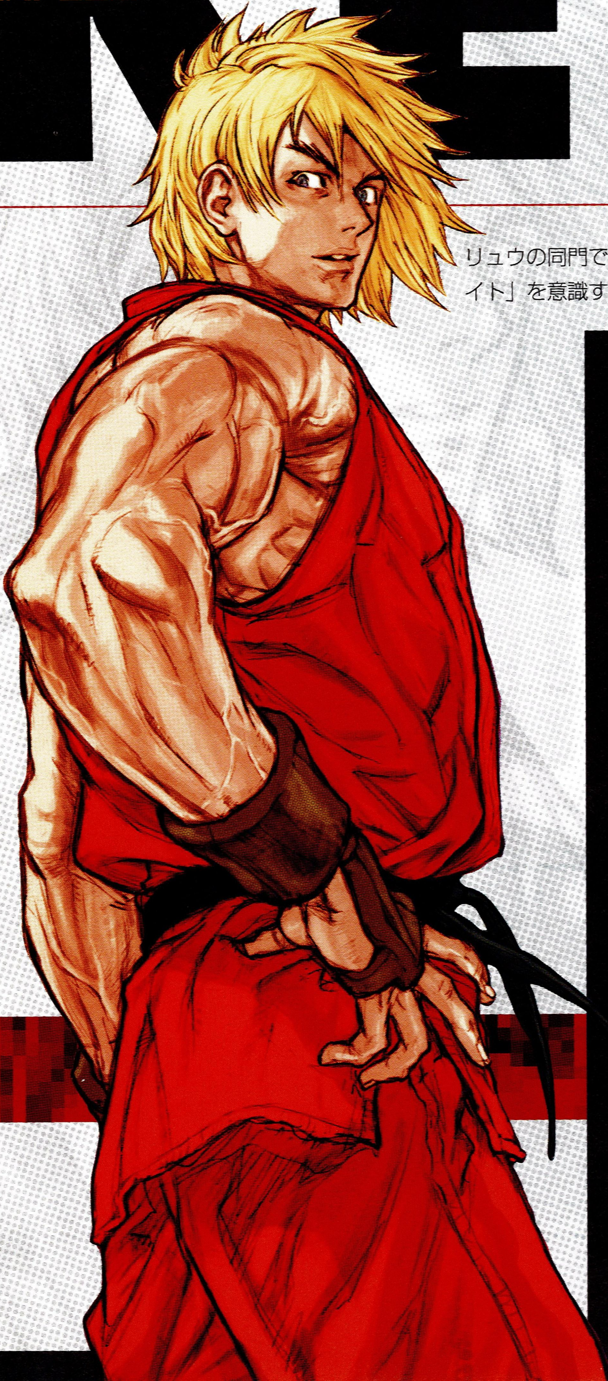
草薙流古武術の継承者。天才的な格闘センスを持ち、自己流にアレンジを加えた技で炎を巧みに操る。

KEN

CAPCOM

ケン

リュウの同門であり良きライバル。常に「魅せるファイト」を意識する自信家だが、陰の努力も怠らない。



IORI
SNK
八神　庵
憎悪の紫炎を瞳に宿す、草薙京の宿敵。一族の恨みを拳にたぎらせ、執拗に京を追う様は鬼神のそれを思わせる。

CHU
CAPCOM

春麗

流麗なる中国拳法の使い手。国際警察に従事し世界の悪を追う。鍛えられた足技はまさに一級品。

TE

テリー・ボガード

「餓狼」の異名を持つ生粋のストリートファイター。陽気さと激しい情熱をその拳に併せ持つナイスガイ。

RRY
SNK
FATAL FURY

G

UILE

CAPCOM

ガイル

常に冷静さを失わない、アメリカ空軍の兵士。正確かつ非情なマーシャルアーツは戦場で磨かれた切れ味を誇る。

SNK

RYO

リョウ・サカザキ

一撃必殺の威力を誇る極限流空手の使い手。大会を通じ、極限流の懐の深さを知らしめて門下生を募ろうと奮起する。

ZANGIEF
CAPCOM

ザンギエフ

人呼んで「赤きサイクロン」。強力無比な投げ技を誇るロシアのプロレスラー。常に祖国賛歌に余念がない。

KING

キング

性別を偽り、用心棒に身をやつした過去を持つ。ムエタイ特有のしなりのある技は、悪漢どもを一瞬にして黙らせる。

G

GOU

KI
CAPCOM
豪鬼
「拳を極めし者」を名乗り、死を賭して戦える相手を求めつづける鬼。師を殺害し、「殺意の波動」を会得している。
天

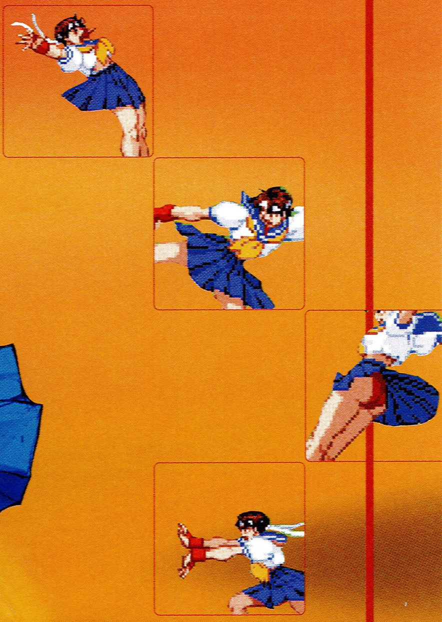
KIM

キム・カッファン

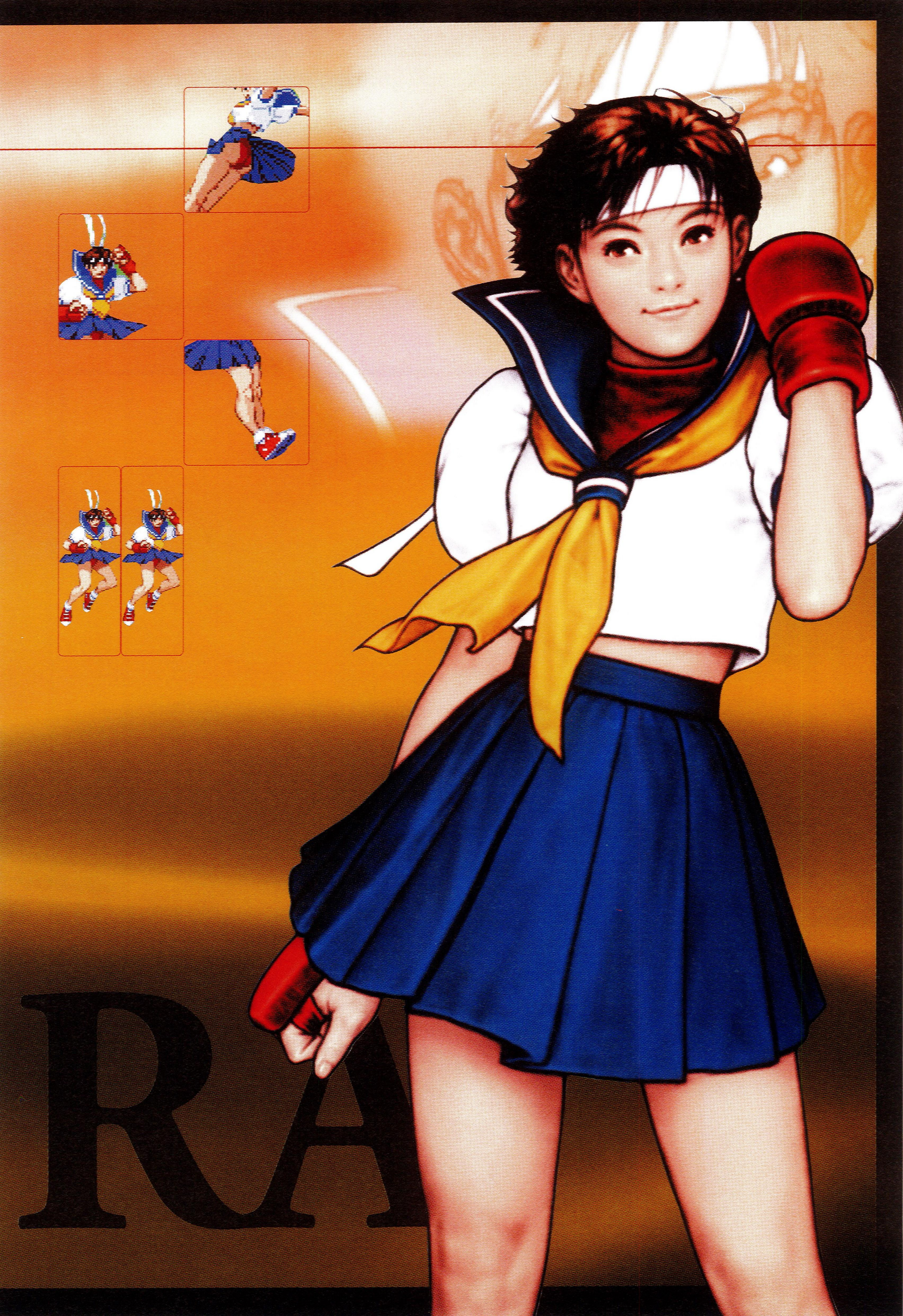
韓国の国技「テコンドー」の達人。正義をこよなく愛し、世の中を正しい方向に導こうと、日夜指導に励む。

春日野さくら

世田谷区在住の女子高生。ストリートファイトに惹かれ、リュウの後を追って世界に飛び出す。その能力は未知数。



SAKU


RA

ユリ・サカザキ

リョウの妹。極限流の奥義をわずかな期間で習得するなど、才能に恵まれている。少々おてんばが過ぎるのが玉にキズ。

キャミィ

ベガの組織が生んだ「強化兵士」の一人。感情を排し、プログラムを実行するコンピュータのごとく淡々と「任務」をこなす。

NAKO
SNK

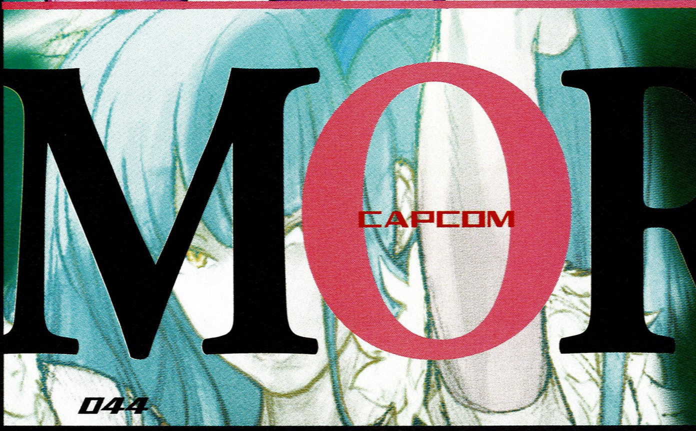
ナコルル

大自然を護る使命を帯びた巫女。鷹のママハハとともに、カムイの声に従って災禍を祓うべく戦う。

RURU

モリガン

人の精気を糧とするサキュバス族。魔界から極上の刺激を求めやってきた。闇に誘（いざな）う妖しい視線は誰しも抗いがたい。



MORR

CAPCOM

IG

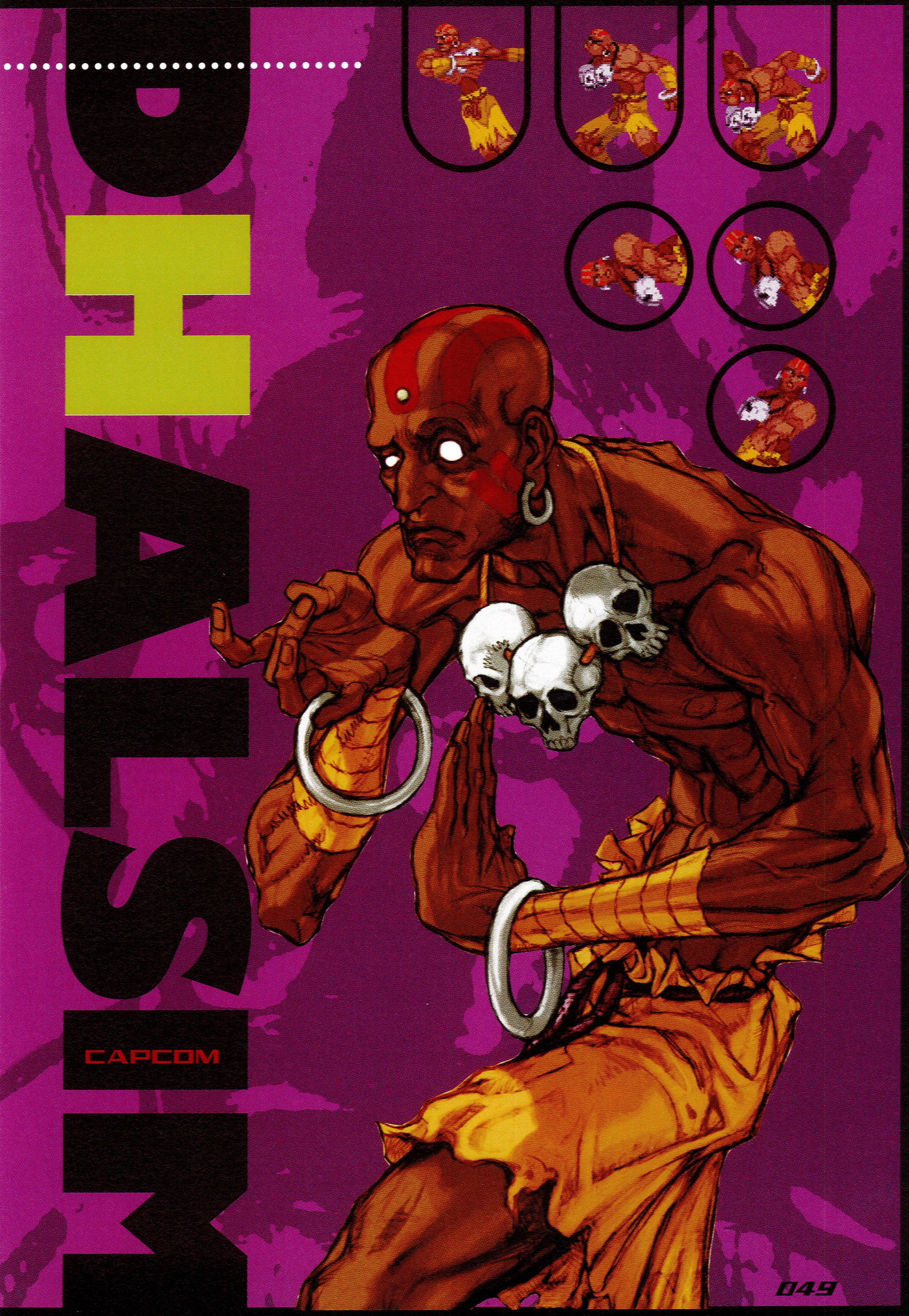
不知火　舞

おなじみの際どい衣装は対戦相手を幻惑するに充分な破壊力。恋心を寄せるアンディーの姿を求め、大会に参加するが…。

MAI

ダルシム

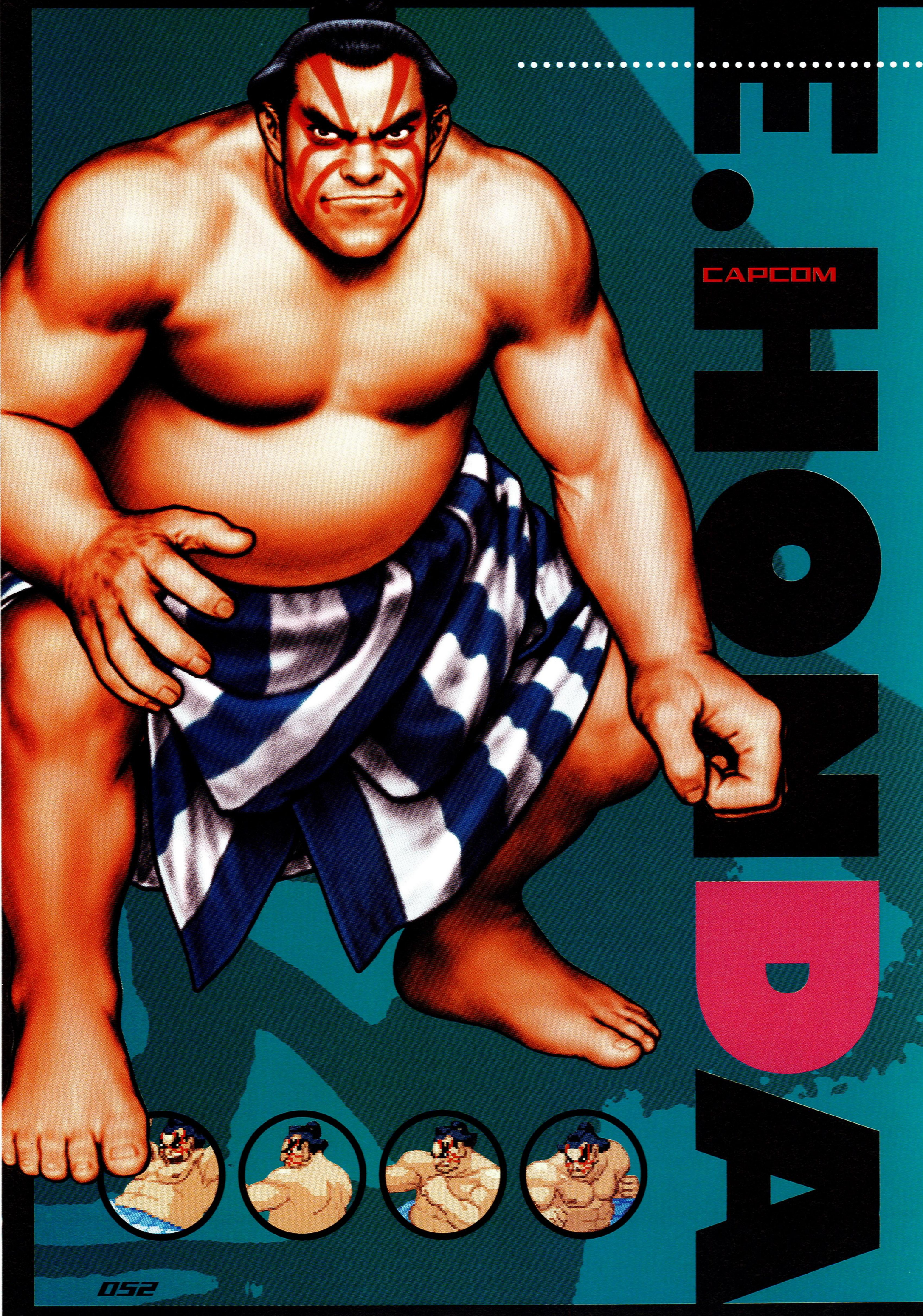
怪しげな体術と炎で相手をかく乱する、ヨーガの修行僧。村民と家族のためにやむなく戦いに参じる。


DHALSIM
CAPCOM

RAIDEN
SNK

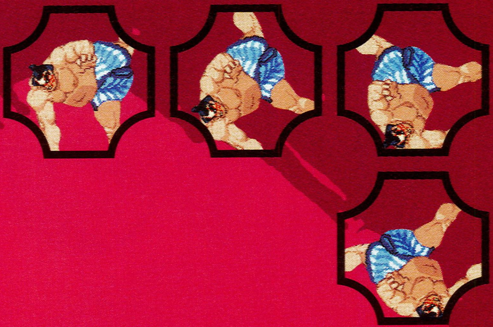
ライデン

イナズマを模した覆面とタイツに身を包む悪役レスラー。パワーとスピードを兼ね備えた多彩な攻めが持ち味。


E.HONDA
CAPCOM

E・本田

スモウパワー伝承のため世界を回る角界の異端児。様式にとらわれない豪放な取り組みが信条。



SNK
TODO

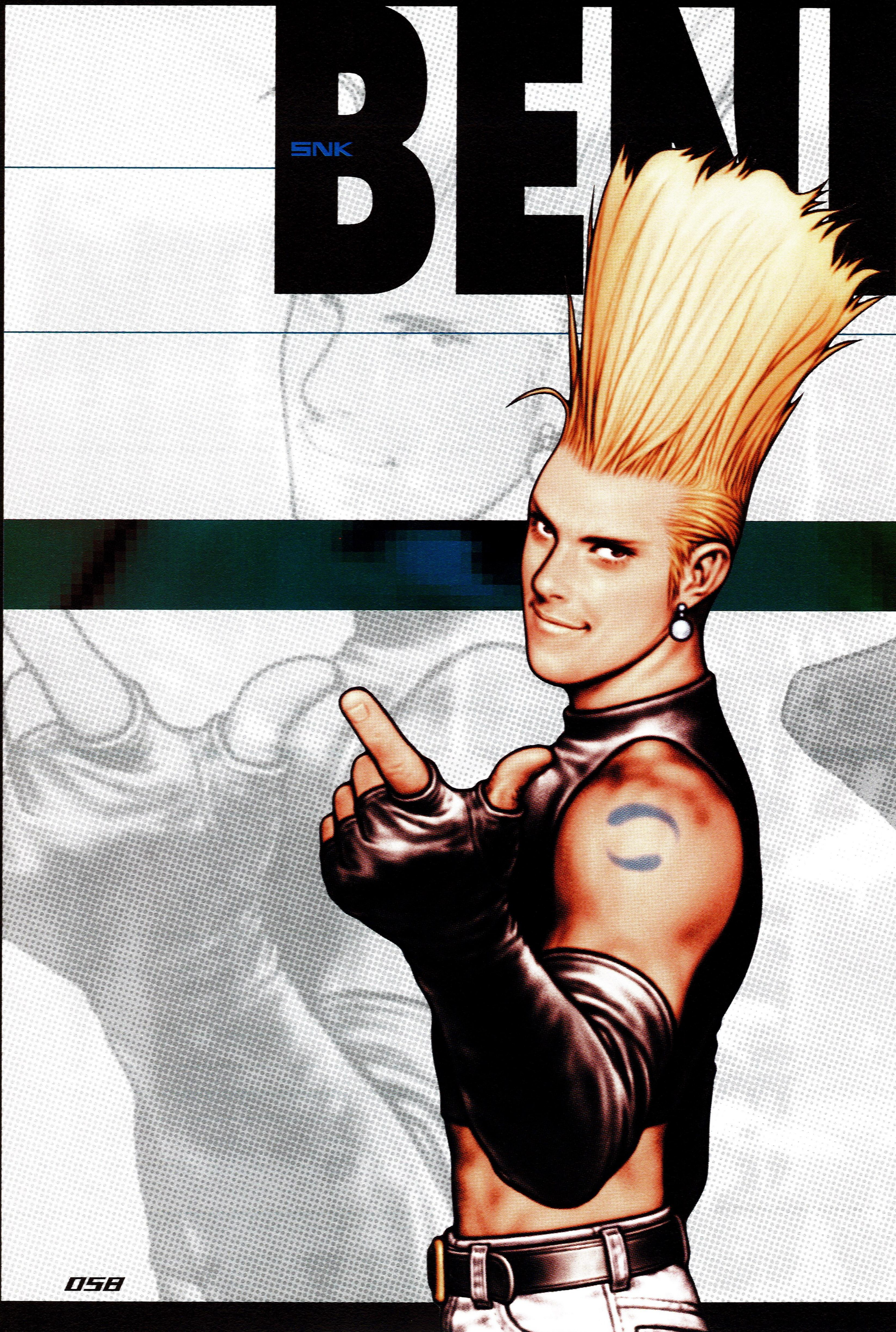
藤堂　竜白

奥義「重ね当て」を頑固なまでに極め続ける藤堂流古武道の師範。リョウの父タクマと対戦し、惨敗した過去を持つ。

ブランカ

幼い頃の飛行機事故で、ジャングル
暮らしを余儀なくされた野生人。
発電能力など、常識離れした
能力を身につけている。

CAPCOM


BEN

MARU

二階堂　紅丸

その身に雷光を携えるシューティングの
達人。スタイルにこだわり、女性にも目
がない。京をライバル視している。

EAGLE
CAPCOM

イーグル

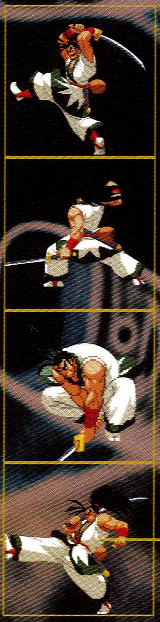
かつては貴族のバウンサー（用心棒）を務めていた英国紳士。最高の決闘（デュエル）を演じるパートナーを探している。

HAOH
SNK

MARU

覇王丸

豪放磊落な太刀筋に、サムライの心意気を宿す無双の剣豪。一閃に命を賭ける潔さは武士（もののふ）の真骨頂。

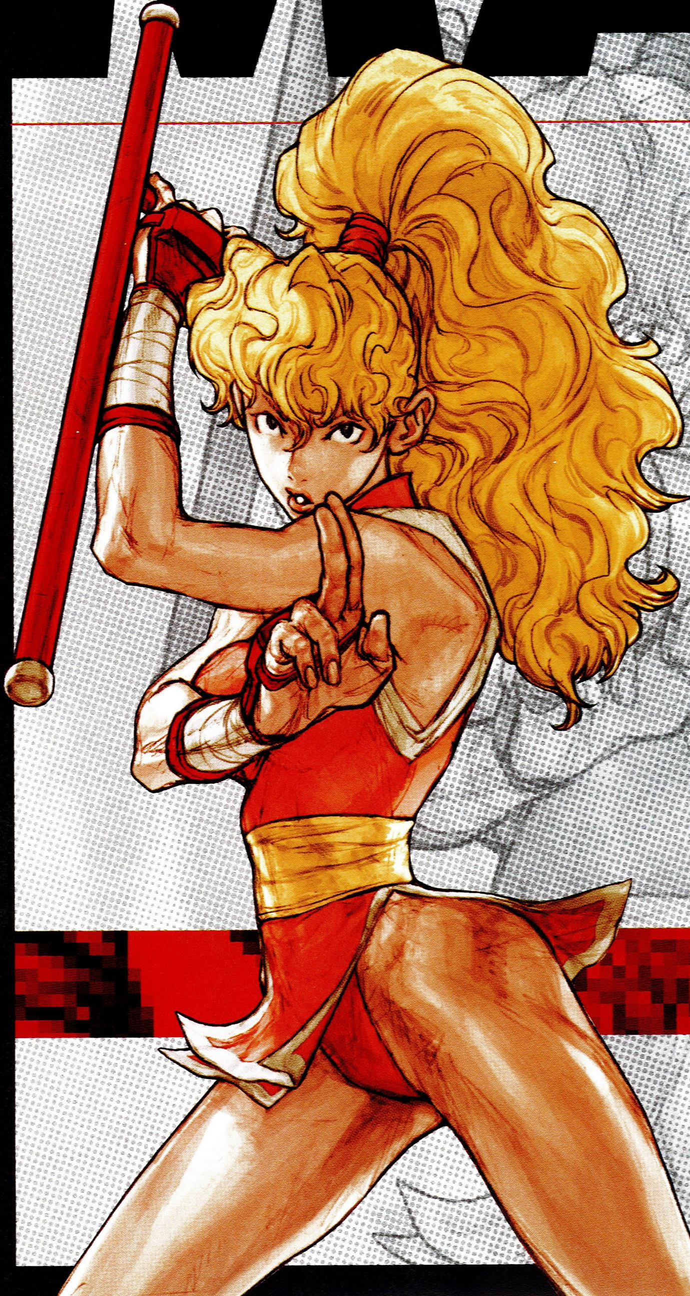


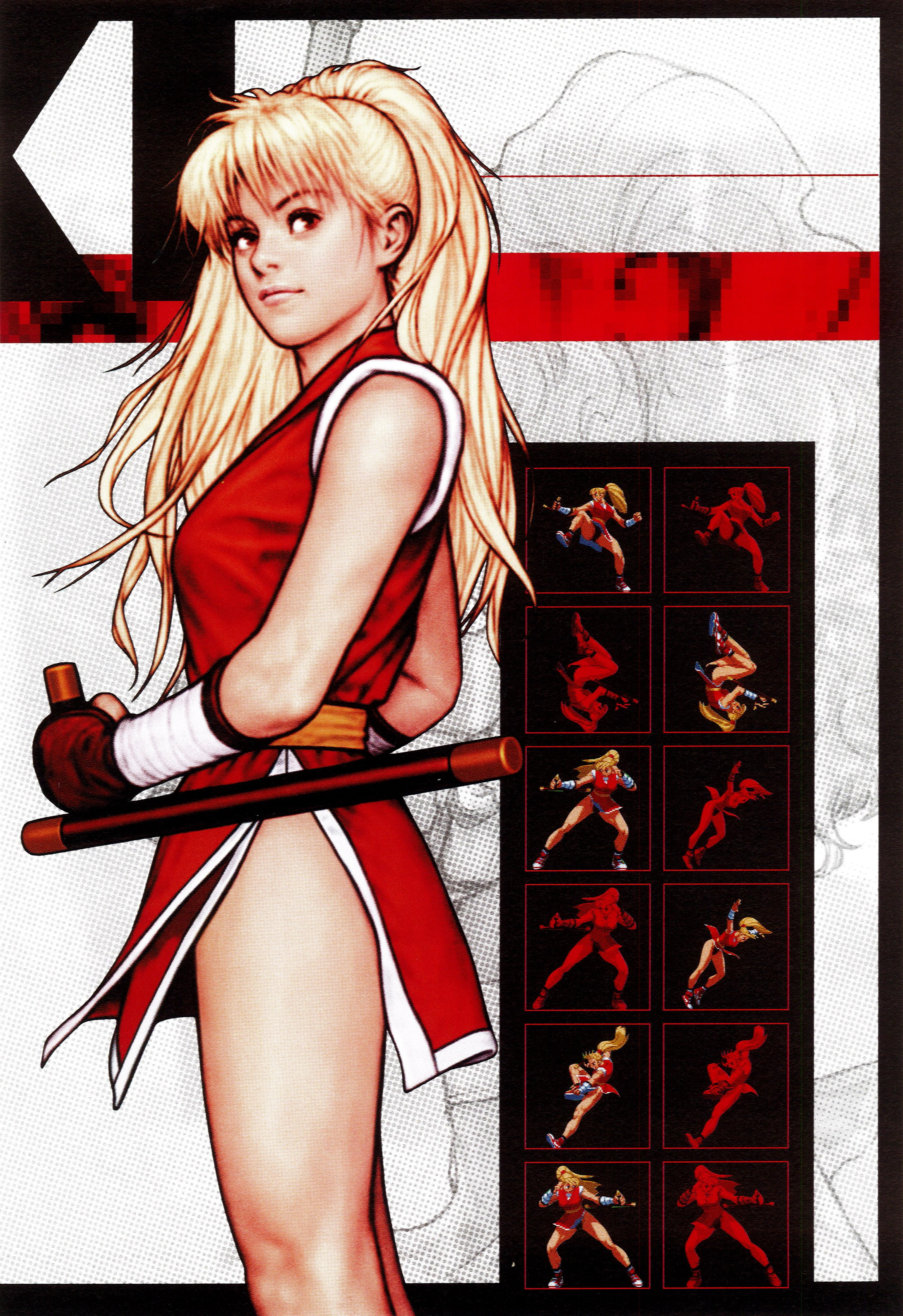
MAK

CAPCOM

マキ

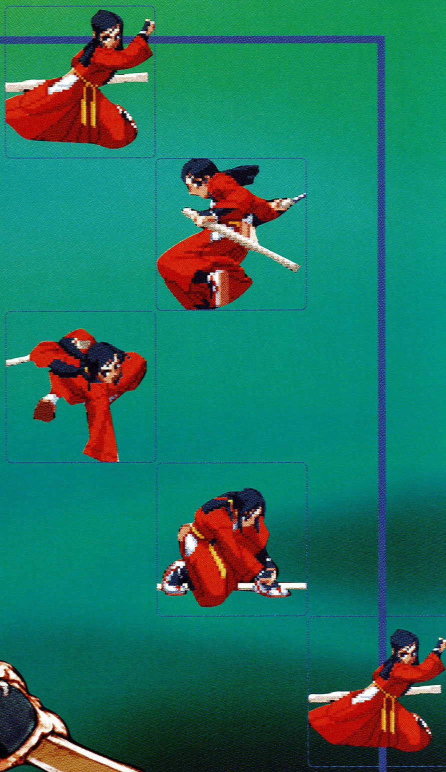
「武神流忍術」を体得した現代のシノビ。ある人物の行方を追い、今大会に参加。男勝りで物事にこだわらない性格。





HIBI

SNK



高嶺　響

刹那の早業「居合抜き」を武器に立ち合いに臨む女剣士。手にするのは、刀打ちの父・源蔵が残した刀「谺（こだま）」。

KI

KYO

SUKE

CAPCOM

鑑恭介

太陽学園の風紀委員。「愛と友情」の力を根幹に、計算された無駄のない動きで華麗に立ちまわる。

SNK

ROC

ロック・ハワード

ギースを父に持ち、テリーに育てられた格闘のサラブレッド。今大会での時間を超えた邂逅に、若き翼はなにを思うのか。

K

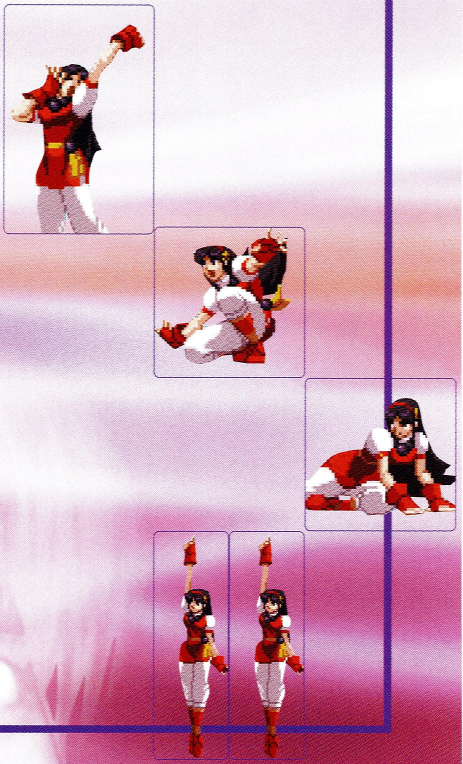
YUN

ユン

弟ユンとともに香港を護る若きクンフー・リーダー。天性の才能と持ち前のアグレッシブな性格で、どんな相手も迎え撃つ。

麻宮　アテナ

アイドルとサイコソルジャーのふたつの肩書きを持つ少女。人々に夢と希望を与えるべく日夜努力を重ねている。

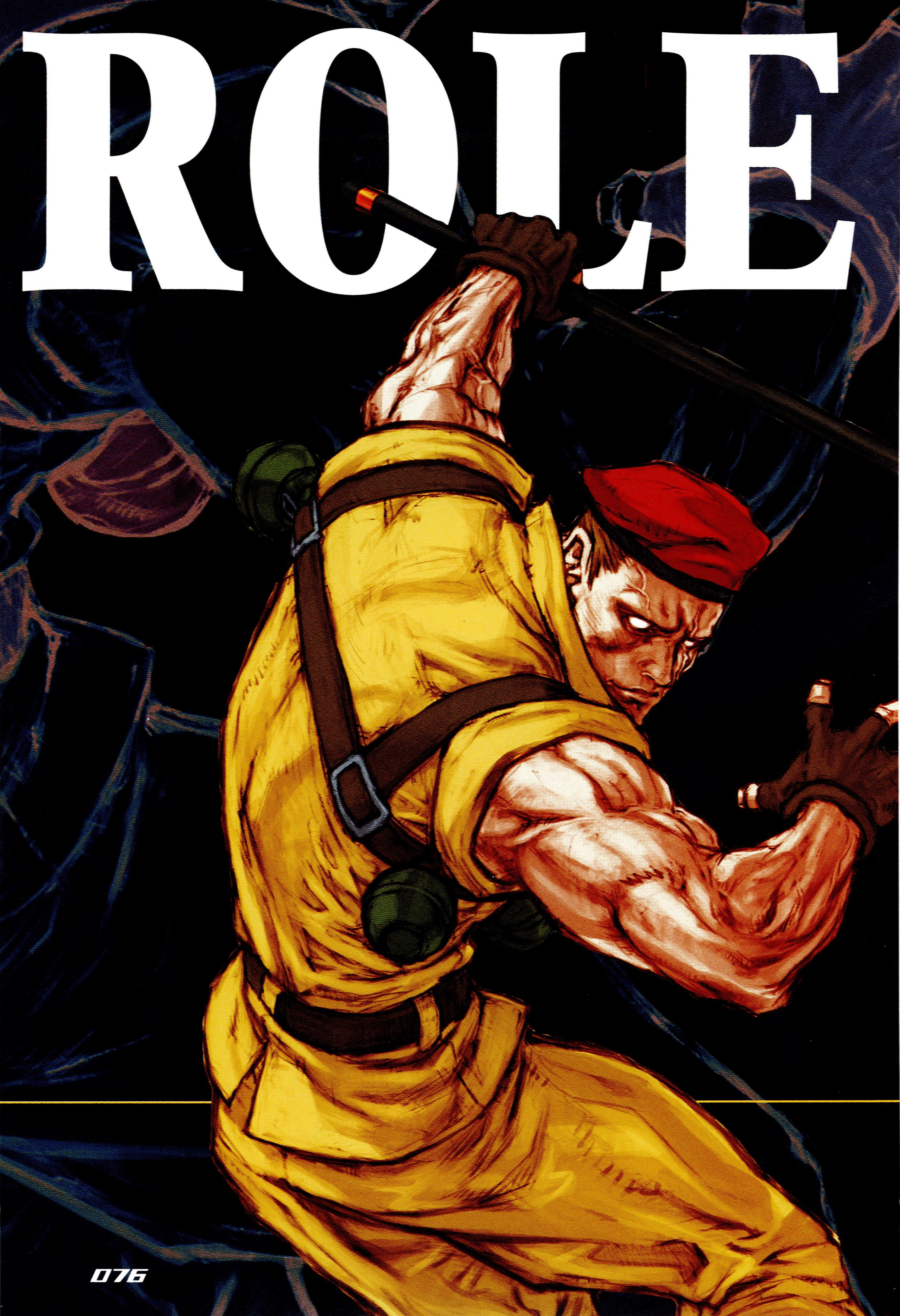


ATHE

SNK

NA

ROLE



CAPCOM

NTO

ロレント

「軍人による軍人のための国家」創生を夢見る人間弾薬庫。かつては犯罪組織「マッドギア」の一員だった。

CHANG

チャン・コーハン

相棒のチョイとともに、悪事の限りを尽くした脱獄囚。更正役のキムの目からは、今回も離れることはできないのか？

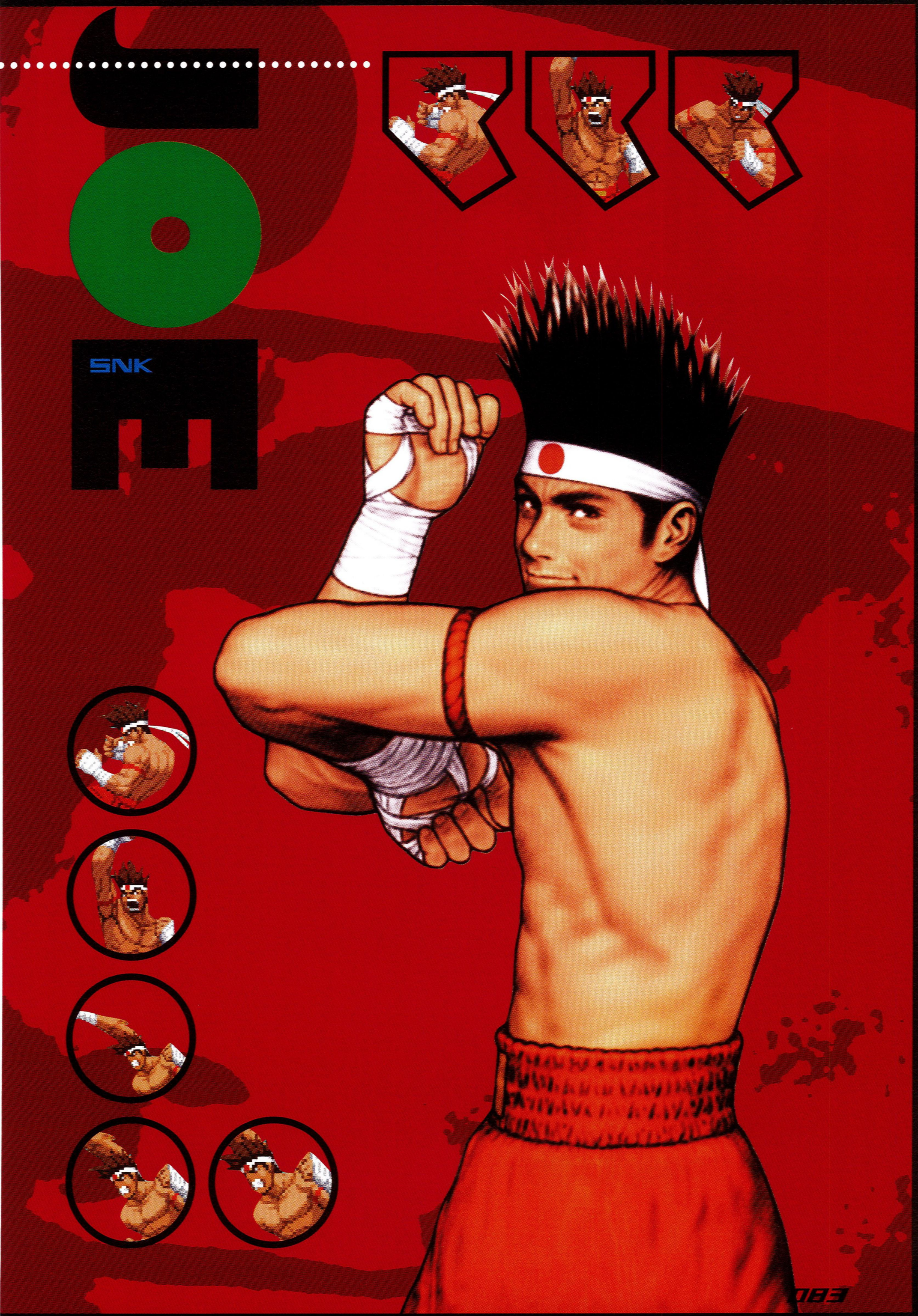
DAN
CAPCOM

ダン

「サイキョー流」の名を掲げ、無頼を貫き通す自称「世界一の漢（おとこ)」。どんな苦境に立とうと挑発だけは忘れない。

ジョー・東

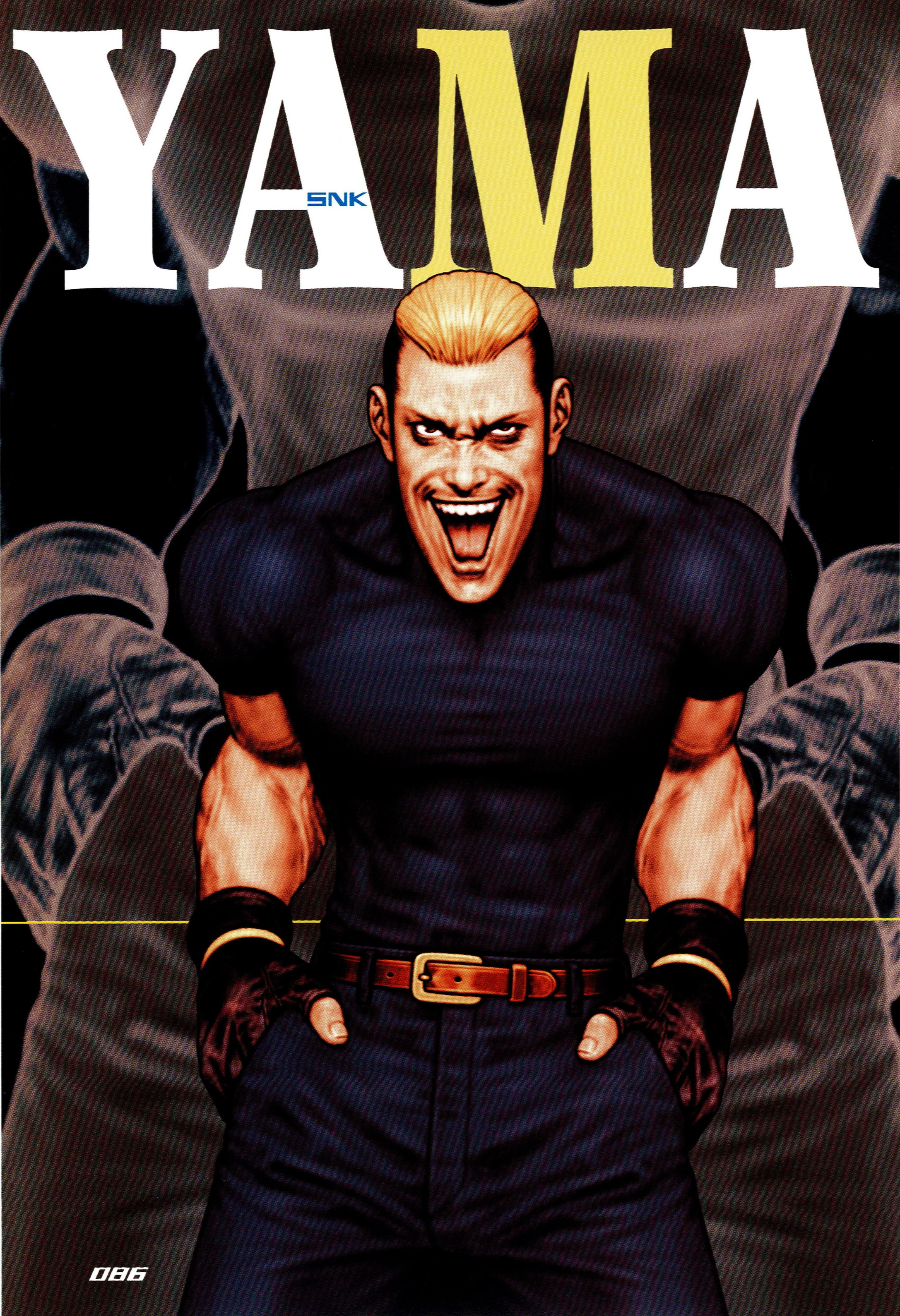
ムエタイチャンプの名に恥じない熱風ファイター。豪快極まる戦いぶりは場のテンションを一気に引き上げる。



M.BI

M・バイソン

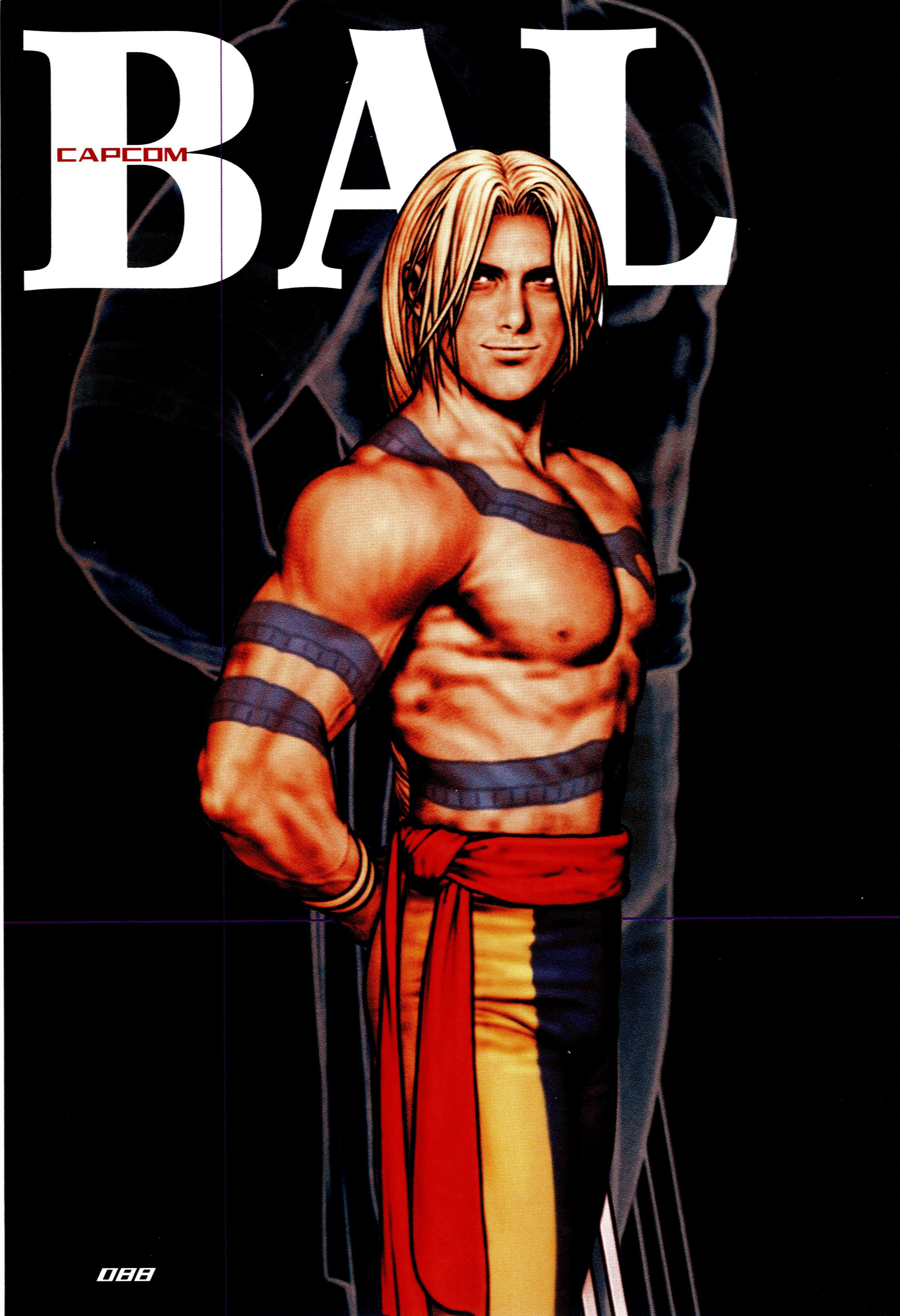
ケタ外れのパンチ力を持つ突進ボクサー。手加減を知らない暴走ファイトでボクシング界から追放された。


YAMA
SNK

ZAKI

山崎 竜二

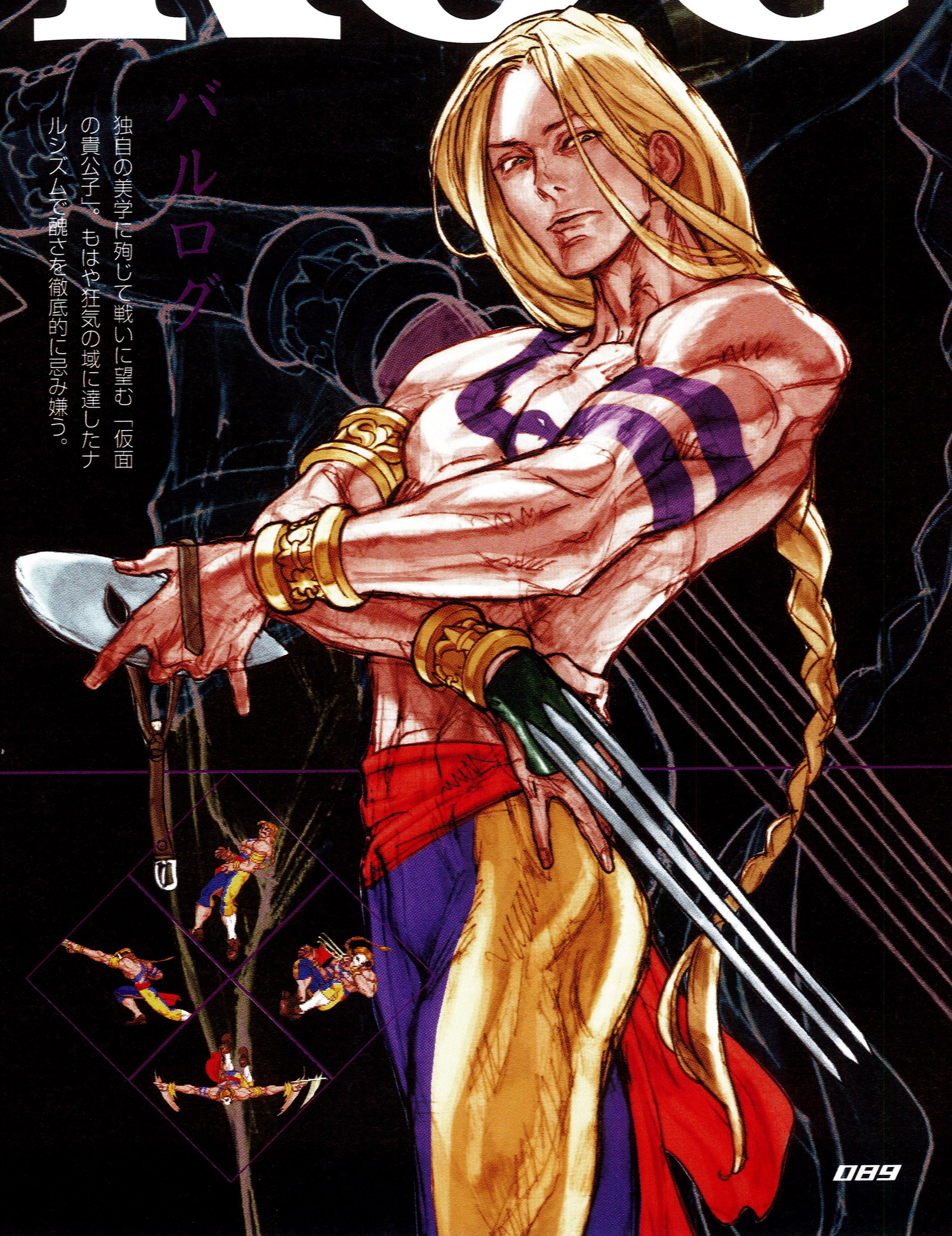
裏社会を腕一本でのし上がったケンカ師。その手段を選ばぬ乱闘ぶりは見るものを恐怖で凍らせる。


BAL
CAPCOM

ROG

バルログ

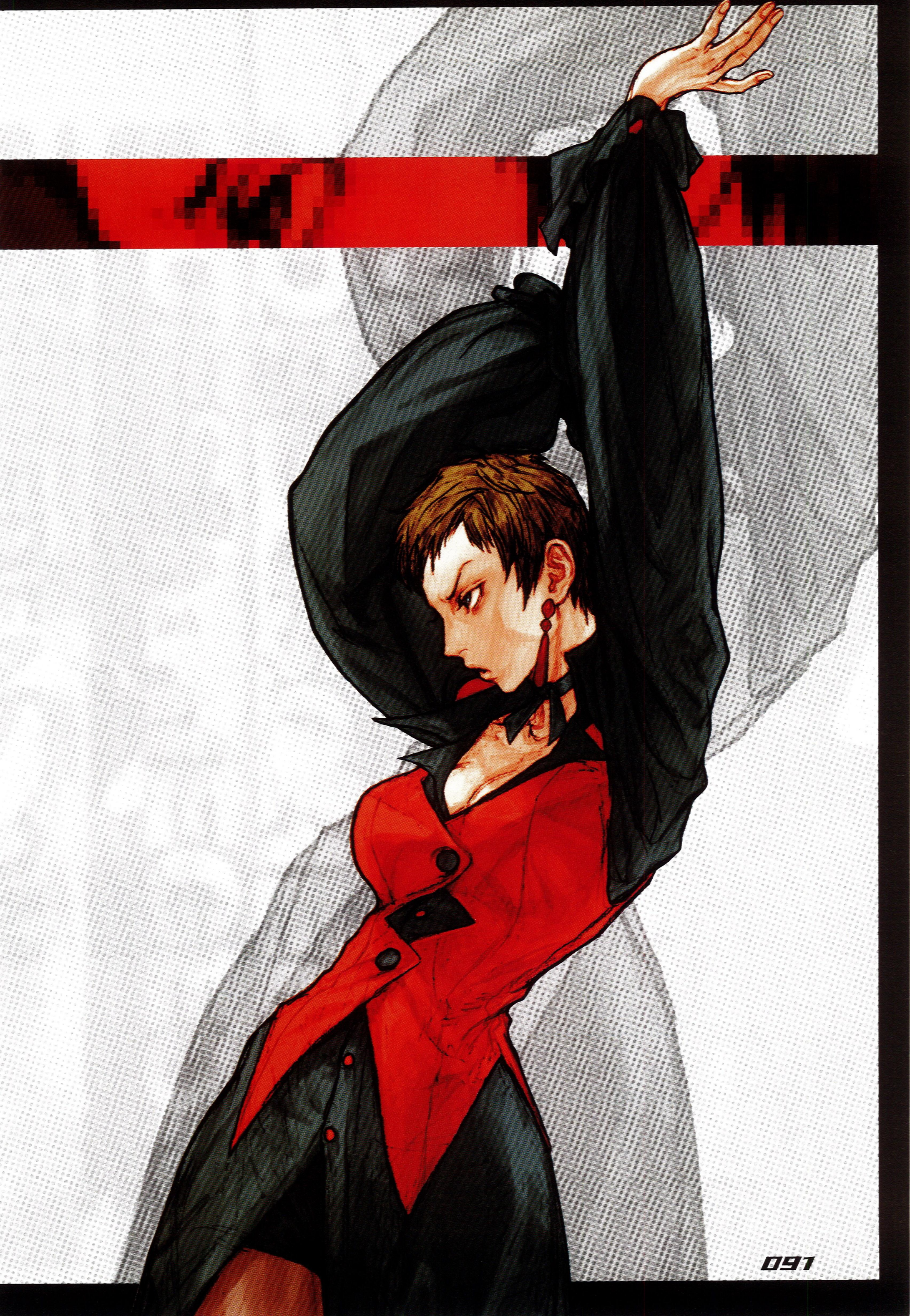
独自の美学に殉じて戦いに望む「仮面の貴公子」。もはや狂気の域に達したナルシズムで醜さを徹底的に忌み嫌う。



VICE

バイス

ルガールの秘書として仕えていたこともある、オロチ八傑集のひとり。体に似合わぬ怪力で大男どもも軽々といなす。



SA

サガット

「隻眼の帝王」として君臨するムエタイの王者。かつてリュウに刻まれた胸の傷に、ただならぬ決意を秘めている。

RUG
SNK

AL

ルガール・バーンシュタイン

あらゆる格闘術を一度見ただけでマスターできる天才。かつて「R」の名でK.O.F.を主催したこともある。

VEG
CAPCOM

A

ベガ

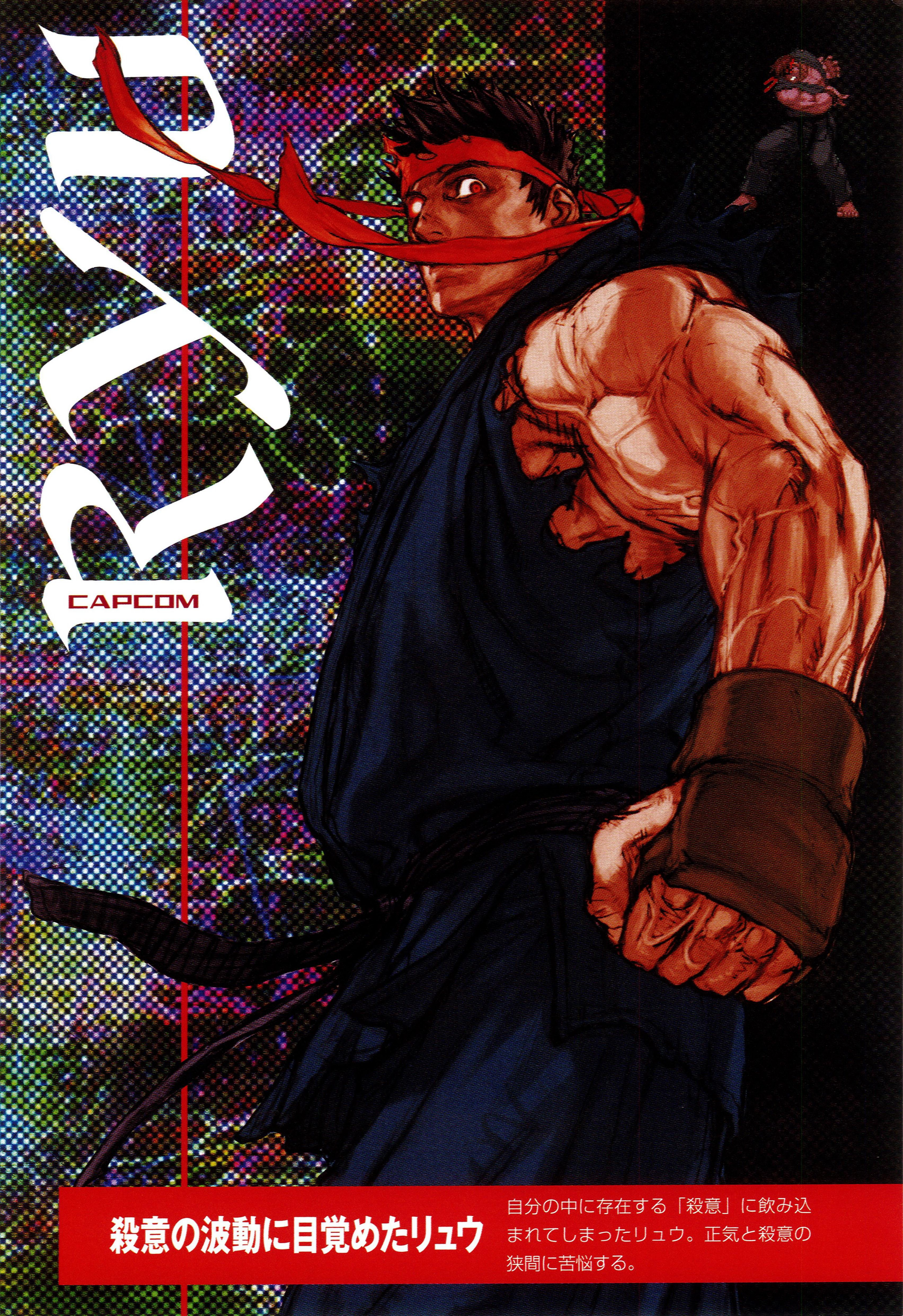
麻薬組織「シャドルー」を支配する悪の魔人。憎悪と恐怖を源とする「サイコパワー」を操り、相手を絶望に突き落とす。

GEE

ギース・ハワード

サウスタウンの裏社会のボス。日本文化に傾倒し、古武術に精通。悠然と構え不敵に笑む姿には誰しも畏怖を覚える。

SF



殺意の波動に目覚めたリュウ

自分の中に存在する「殺意」に飲み込まれてしまったリュウ。正気と殺意の狭間に苦悩する。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

八神庵の体に流れるオロチの血が、自我を崩壊させた姿。限界まで引き出された力が、死と破壊をもたらす。

IORI
SNK

神人豪鬼

ルガールから暗黒パワーを注入され、殺意の波動と激しく反発しあっている。制御を失った非常に危険な状態である。

ゴッドルガール

豪鬼の「殺意の波動」を取り込んだ新生ルガール。だが、その融合は完全なものとは言えないようだ。

勝ちセリフ・マニア!!

『カプエス2』の勝ちセリフは、1キャラにつき、平均100パターン程も用意されていた！　その勝ちセリフの中から、特にオススメのセリフをピックアップしたぞ！

勝ちセリフの種類

相手チームを倒したときに表示される勝ちセリフの種類は、汎用セリフ、対敵専用セリフ、仲間セリフの３種類。各セリフの種類は、勝利画面に移るときに任意のボタンを押しておくことで選択可能。汎用セリフ以外は、倒したキャラクターやチームのメンバーに対応したセリフが表示されるぞ。

勝ちセリフの選択方法

汎用セリフ…………	弱・中パンチまたはキックを押しておく
対敵専用セリフ….	Lトリガー、またはR1ボタンを押しておく
仲間セリフ…………	Rトリガー、またはR2ボタンを押しておく

汎用セリフ

オーソドックスなタイプ

対戦に勝利し、勝利画面に切り替わるまでの間に弱・中パンチ、または弱・中キックを1つ、または2つ押しておくと発生する。セリフは誰に対してしゃべるというものではなく、言っている本人の性格が良く出ているものが多い。用意されているセリフは8種類で、押したボタンに対応したセリフが表示されるぞ。一番オーソドックスな勝利セリフといえる。

対敵専用セリフ

相手に対するメッセージ

相手を全て倒し、勝利画面に切り替わるまでの間、ドリームキャストならLトリガー、プレイステーション2ならR1ボタンを押し続けることで発生する。対敵専用セリフは、最後に倒した敵に対して贈られるセリフで、おもに相手を挑発するようなセリフが多い。テリーとギースの因縁の関係や、マキとイーグルなどの以外なキャラクター同士のつながりが分かることも。

仲間セリフ

チームメイトとの会話

勝利画面に切り替わるまでの間、ドリームキャストならRトリガー、プレイステーション2ならR2ボタンを押し続けることで発生する。このセリフでは、次に出場する予定だったキャラクターと、勝利したキャラクターとでの掛け合いが楽しめる。同じキャラクター同士でも、並び順によってセリフが変化する。内容としては、友好的な関係が表現されることが多い。

ライバルトーク

ライバルながら、お互いを認めているようなニュアンスがあるメッセージを集めてみたぞ。リュウとケンのように分かりやすいものから、京とケンのように「そんなつながりがあったのか！」と思うようなものまで、さまざまなバリエーションがあるぞ。

←永遠のライバル、テリーとギース。何気ない会話の中に、好敵手らしさがプンプン。

Pick Up keyword

【ケン 対 リュウ　対敵専用セリフ】
「どうだい、オマエは「真の格闘家」にたどり着いたのかい？」
【ジョー・東 対 リュウ　対敵専用セリフ】
「あんた、マジで強えな！
ブラブラさせとくのはもったいねえ！」
【麻宮アテナ 対 ケン　対敵専用セリフ】
「あたしだって、燃えています！
みんなのスターでいられるように！」
【マキ 対 ダン　仲間セリフ】
「よっ、あんたが最強！　次、よろしく！」
「おっしゃあ！　一流のワザ見せてやらあ！！」
※ダンを馬鹿にしているような雰囲気が○！
【ベガ 対 ギース・ハワード　仲間セリフ】
「貴様とこうして組むのも悪くないな。」
「ずっと仲間同士のわけにはいかんがな……。」
※ベガもギースも、悪の首領だから、ね。

仲よしトーク

このキャラクターたち、なんだか妙に仲がいい。読むとそんな感じが伺えるセリフをピックアップ。仲間セリフが多いのは当然ながら、対敵セリフにも多少「仲よし」なセリフがあるぞ。ダルシムと京の会話のように、攻撃方法の話題が多いのが特徴だ。

←自分たちの火について話す京とダルシム。思わず微笑んでしまう、癒し系トークだ。

Pick Up keyword

【E.本田 対 バイス　対敵専用セリフ】
「ハッハッハッ、あんたの腕も悪くないが、ワシの「かいな力」にはまだ及ばん！」
【山崎竜二 対 ガイル　対敵専用セリフ】
「アンタ渋いねえ！
くたばりかたも様ンなってるぜ！」
※山崎が相手を誉める事は、非常に珍しい。
【ダン 対 ライデン　仲間セリフ】
「あー弱ェ！　これが世界なら狭すぎンぜ！」
「まああせるな。まだショーは前半だ。」
※ダンはあしらわれる内容が多いようだ。
【バルログ 対 ルガール・バーンシュタイン　仲間セリフ】
「いまだ我が美学を解する者には出会えぬ。」
「美の概念など、初めから奴等には無いのだ。」
【藤堂竜白 対 ザンギエフ　仲間セリフ】
「相手の力を利用する！　護身の極意なり！」
「敵が強いほどよいと、そういうことだな！」

お笑いトーク

話している内容が微笑ましく、つい「ぷぷっ」と笑ってしまうような会話。そんな「お笑い系」のトークを紹介。本来マジメなはずのキャラクターも、ときには面白いセリフをしゃべっているぞ。キャラクターたちの、いつもとは違った魅力を、とくとご覧あれ！

←ユリに対して吠えるダン。なんだか、真似ているのを認めているような……。

【テリー・ボガード 対 ダルシム　対敵専用セリフ】
「おいおい……すごい脱臼グセだな！
当分、治らないんじゃないか？＿」

【ザンギエフ 対 麻宮アテナ　対敵専用セリフ】
「泣かせてしまったか！？　………ウウム、
やや密着度が高すぎたかもしれん。」
※スクリューパイルドライバーを決めたのでしょう。股ぐらに頭が押し付けられたのかな。

【春日野さくら 対 草薙京　対敵専用セリフ】
「ね、その技教えてよ！
……え？　そんなのは1人でこりごり……？」
※京には真吾という押しかけ弟子がいるのだ。

【ナコルル 対 モリガン　仲間セリフ】
「大自然の、おしおきです！」
「あら怖い。おしおきされちゃうわよ♪」

【ロック・ハワード 対 不知火舞　対敵専用セリフ】
「おい……風邪、ひくなよ。」
※露出の多い舞のコスチュームに、純情なロックが照れてしまったのか！？

【ユン 対 ザンギエフ　対敵専用セリフ】
「ひゃあ、もう近寄るなって！
あんたの股間には2度とうずまりたくねえ！」

【高嶺響 対 春麗　仲間セリフ】
「お役人様は、どうしてこの武芸大会に？」
「ま、いろいろ……って、誰がお役人様よ！」
※春麗の職業は警察官という設定。公務員＝お役人様という響の感覚が冴える。

【M.バイソン 対 E.本田　対敵専用セリフ】
「マトがデカいのはいいけどよ、
殴り心地がブニャッと気持ち悪ィんだよ！」

【鑑恭介 対 ブランカ　対敵専用セリフ】
「……いや、何でもないよ。
友達のお父さんに似てたんでね……。」
※友達とは『ジャスティス学園』のバツのこと。

【覇王丸 対 草薙京　仲間セリフ】
「三枚におろしてやったぜ。」
「あとは焼くだけだな。」

【二階堂紅丸 対 ザンギエフ　仲間セリフ】
「男は顔さ。強さは顔に表れるんだぜ。」
「違う！　男は筋肉、胸毛、愛国心！！」

【ギース・ハワード 対 麻宮アテナ　仲間セリフ】
「裏の世界ならば、敗北は死と同義だ！」
「こ、殺しちゃダメですよ!?」

【ライデン対　ブランカ】
「さしづめ「サンダーチーム」ってとこか！」
「デメエはナマエだけだろうが！」

【キム・カッファン 対 モリガン　対敵専用セリフ】
「ゆ、誘惑しても無駄ですよ！
私には妻も子供もいるんです！」

【八神庵 対 不知火舞　仲間セリフ】
「いっそ会場ごと燃やしてしまうか！」
「それじゃ単なる放火魔じゃないの。」

【キャミィ 対 ダン　対敵専用セリフ】
「シャドルー戦闘員以下の戦力と確定。」

【ブランカ 対 モリガン　対敵専用セリフ】
「な、なんが……ムズムズじでぎだ……！」

【春麗 対 鑑恭介　対敵専用セリフ】
「どうしてこうも日本には、
「闘う高校生」が多いのかしらね？」

【ガイル 対 不知火舞　仲間セリフ】
「ん？　オレの戦いがそんなに珍しいか？」
「いいえ、スゴイなあと思って（髪型が）。」

Pick Up keyword

藤堂竜白　親父の小言！

↑超頑固な中年格闘家。若者に負けるな！

重ね当て一筋の頑固親父、藤堂竜白。彼のセリフの中でも「これぞ！」といえる親父トークを厳選！　若者たちの行動にジェネレーションギャップを感じる親父の姿を見よ！

←武器を持って戦うチャンとチョイに一喝する親父！　悪人のふたりもタジタジだ！

Pick Up Keyword

【藤堂竜白 対 ベガ　対敵専用セリフ】
「この、大たわけめが！
世界征服など、もってのほかだ！」
【藤堂竜白 対 モリガン　対敵専用セリフ】
「全くをもって不埒千万！
婦女の節操をどこに置き捨てたのか！」
【藤堂竜白 対 不知火舞　対敵専用セリフ】
「年頃の娘が、そのように肌をあらわに……！
かーっ！　嘆かわしい！！」
【藤堂竜白 対 二階堂紅丸　対敵専用セリフ】
「ナヨナヨしたやつには負けんわ！　喝！！」
【藤堂竜白 対 ジョー・東　対敵専用セリフ】
「日本男児ならフンドシだ！
腰も心もビシッと締まる！」
【八神庵 対 藤堂竜白　仲間セリフ】
「準備などいらん！　今、死ね！」
「ここまでキレやすいのか、今の若者は！」

ユリちゃんの脱力トーク

↑いつからこんな性格になったのか？

独特な言葉使いのユリ。楽観的なのか適当なのか、それともホントに天然なのか分からない言動！　サカザキ家のリーサルウェポン、ユリのセリフを堪能せよ！

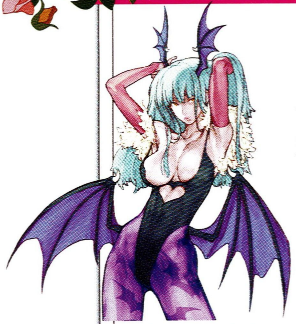
←ダンとユリ、なんだかふたりは似ているような……？いったいどんな関係が!?

Pick Up Keyword

【ユリ・サカザキ 対 豪鬼　対敵専用セリフ】
「わっ怖っ！　倒れてもまだニラんでるよぅ！」
【ユリ・サカザキ 対 イーグル　対敵専用セリフ】
「おじさんソッチ系……でスカ。
……ユリ、さすがの好奇心も引き気味デス。」
【ユリ・サカザキ 対 ダルシム　仲間セリフ】
「まぶしく勝利が光ってますね！　ピカっと！」
「……おぬし、何が言いたい？」
【ユリ・サカザキ 対 ケン　仲間セリフ】
「あたしの「ちょーれつぱー」強いでしょ？」
「技はいいが……名前がね……。」
【ユリ・サカザキ 対 山崎　仲間セリフ】
「あーノド乾いた。山崎さんジュース買って！」
「……何でオレがテメエのパシリなんだ!?」
【ユリ・サカザキ 対 ロレント　仲間セリフ】
「敵、ぜんめーつ！　進め進めー！」
「不吉なッ……何故か新国家に暗雲の予兆ッ！」

お色気トーク

続くお色気ジャンルはモリガンの出番。なぜかイーグルも……。



↑あからさまに色気を放出するモリガンさん

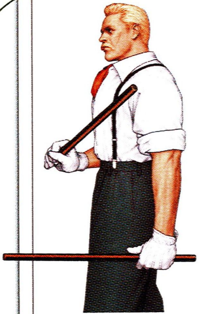
モリガンの誘惑

モリガンは、夢の中に現われて、男を誘惑する「サキュバス」である。そのため、口から出る言葉も、誘惑のセリフばかり。モリガンだったらアヤシイ色香に騙されもいい!?

←ロックを巧みに誘惑するモリガン。しょーがないよな、ロックもまだ若いし。

Pick Up keyword

【モリガン 対 リョウ・サカザキ　対敵専用セリフ】
「もったいぶらないで。
限界いっぱいまで、出し切っちゃってよ。」
【モリガン 対 バイス　対敵専用セリフ】
「さ、ここからが本番よ。
すこし痛いけどガマンしてね……。」
【モリガン 対 山崎竜二　対敵専用セリフ】
「もっと乱暴かと思ったのに、
案外おとなしいのね。」
【モリガン 対 高嶺響　対敵専用セリフ】
「好きなだけ、抜けばいいのよ。
気持ちいいことだって、知ってるんでしょ？」
【モリガン 対 ナコルル　仲間セリフ】
「教えてあげましょうか？　楽しい遊びを。」
「いえ、あの……また今度……。」
【モリガン 対 チャン・コーハン　仲間セリフ】
「私が最高の世界に連れて行ってあげる。」
「オレたちも、お、お願いしまッス！」



↑一見紳士らしい彼に渦巻く欲望とは……！

イーグルの誘惑

あまり知られていないイーグルの素顔。紳士的な雰囲気がただよう、彼が求めるのはいったい……？　彼のセリフを読めばわかる、イーグルからの誘惑！

←ブランカに対して危険な感情を湧かすイーグル。もう、たまらんっ（？）

Pick Up keyword

【イーグル 対 ガイル　対敵専用セリフ】
「君のパトリオット（愛国心）では、
私を貫くことは残念だが無理だな。」
【イーグル 対 マキ　対敵専用セリフ】
「棍の扱いには慣れているようだが、
さすがに私のモノは手に余ったようだね。」
【イーグル 対 鑑恭介　対敵専用セリフ】
「じらさないでくれ。
君ならもっと、はじけられるはずだ。」
【イーグル 対 ロック・ハワード　対敵専用セリフ】
「まだ若い君には、いろいろな経験が必要だ。
いろいろとね……！」
【イーグル 対 ユン　対敵専用セリフ】
「へイ、ボーイ。まだ腰が甘いぞ。
攻めと受け、もっと使い分けなくてはね。」
【イーグル 対 ジョー・東　仲間セリフ】
「君の勇姿に励まされたよ、ジョー君。」
「おっさん、目線が随分下だぜ……。」

チャンとチョイの悪行三昧トーク

↑悪人ヅラだが、実際のところは!?

更正するために、キムの元にいるチャンとチョイには、ふたりの苦悩や欲望が見え隠れするセリフが盛りだくさん！　ときには漫才のようなイカス掛け合いも！

←暴走庵に向かって暴言！「××××」って何だ!?　一体何なのか教えて欲しいでヤンス！

Pick Up Keyword

【チャン・コーハン 対 ザンギエフ　対敵専用セリフ】
「髪剃って交代しろ！　オレは自由の身になる！」
「ア……アッシはどうなるでヤンスか!?」
【チャン・コーハン 対 ザンギエフ　仲間セリフ】
「チャン様の顔、覚えときな！　ハハハハ！」
「先日、おまえに間違われて大迷惑だったぞ！」
※チャンとザンギエフは、もうそっくり！
【チャン・コーハン 対 殺意リュウ　対敵専用セリフ】
「うおーっ！！　まだ暴れ足りねぇーっ！！」
「チャンも、何かに目覚めたでヤンスか！？」
【チャン・コーハン 対 ダン　対敵専用セリフ】
「いい格闘家の師範を紹介してやろうか？」
「甘いマスクでキツイ修行、が売りでヤンス！」
※格闘家の師範とはキム・カッファンのこと。
【チャン・コーハン 対 山崎竜二　対敵専用セリフ】
「悪事にかけちゃ、オレ達のほうが上だ！」
「数少ない長所でヤンス。」

ロレント軍曹のスパルタ語録

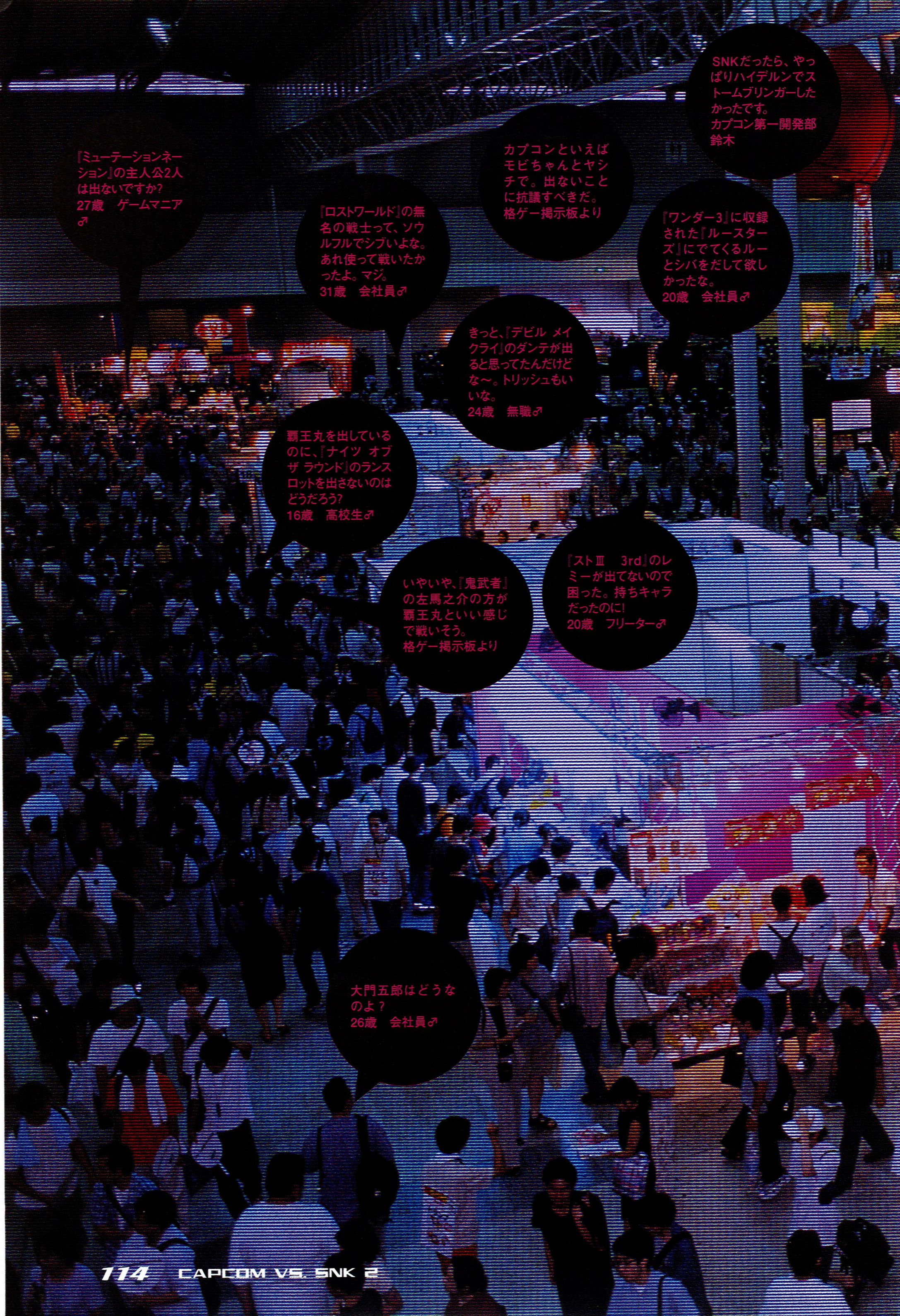
↑ロレント軍曹の勇姿。ビバ立国！

ロレント軍曹の夢は、軍事国家を立国するということ。建国のために必要な人材を求めるため、この大会に参加してるかも？　そんな彼のスパルタンなセリフを集めてみたぞ！

←ダンの意気込みを評価する軍曹。さらに意気込みを評価する軍曹！　ってそれだけ？

Pick Up Keyword

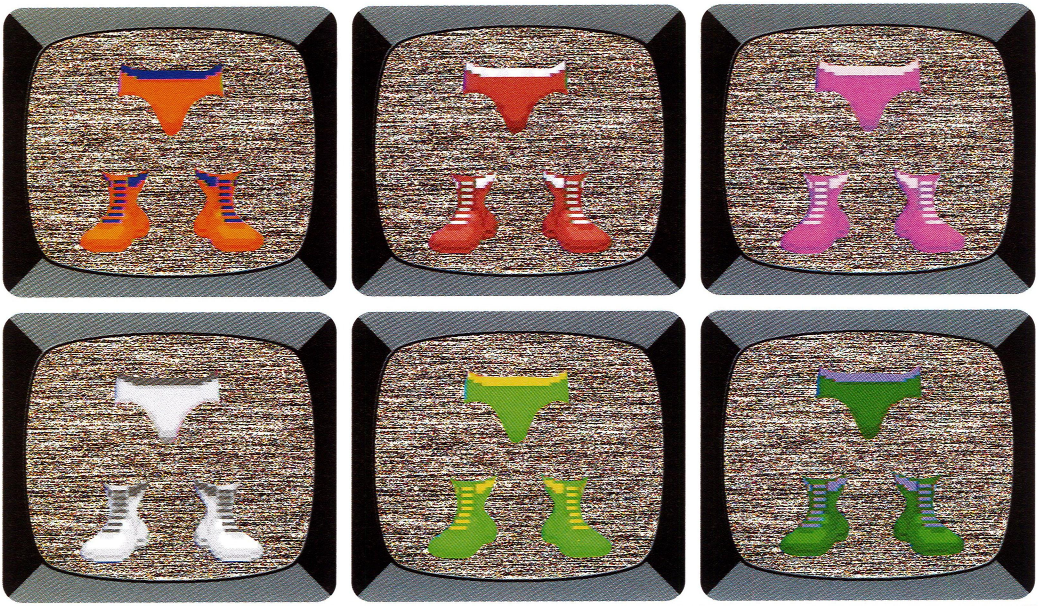
【ロレント 対 草薙京　対敵専用セリフ】
「手から炎？　出さんでもよいッ！
一歩兵はまず行軍の基礎から固めよッ！！」
【ロレント 対 八神庵　対敵専用セリフ】
「我輩の演説を無視する気かッ！？
止むなしッ！　処刑執行ッ！！」
【ロレント 対 ケン　仲間セリフ】
「我輩を誰だと心得とるッ！」
「立国マニアだろ？　みんな知ってるぜ。」
※ロレントは『ファイナルファイト』に初登場したときから、立国を目論んでいたのだ。
【ロレント 対 春日野さくら　仲間セリフ】
「敵の息の根を断つまでが、戦争だッ！！」
「なんか、遠足の帰り道みたいなセリフだね。」
【ロレント 対 キャミィ　仲間セリフ】
「我輩がこの部隊の隊長だっ！　よいなッ！」
「……却下する。」


SNKだったら、やっぱりハイデルンでストームブリンガーしたかったです。カプコン第一開発部 鈴木
『ミューテーションネーション』の主人公2人は出ないですか? 27歳 ゲームマニア♂
カプコンといえばモビちゃんとヤシチで。出ないことに抗議すべきだ。格ゲー掲示板より
『ロストワールド』の無名の戦士って、ソウルフルでシブいよな。あれ使って戦いたかったよ。マジ。31歳 会社員♂
『ワンダー3』に収録された『ルースターズ』にでてくるルーとシバをだして欲しかったな。20歳 会社員♂
きっと、『デビル メイクライ』のダンテが出ると思ってたんだけどな～。トリッシュもいいな。24歳 無職♂
覇王丸を出しているのに、『ナイツ オブ ザ ラウンド』のランスロットを出さないのはどうだろう? 16歳 高校生♂
『ストIII 3rd』のレミーが出てないので困った。持ちキャラだったのに! 20歳 フリーター♂
いやいや、『鬼武者』の左馬之介の方が覇王丸といい感じで戦いそう。格ゲー掲示板より
大門五郎はどうなのよ？ 26歳 会社員♂

あのキャラに出て欲しかった!!

格闘ゲーム史上最高域に迫る、総勢48人の登場キャラクターたち。主人公、美形、天然、色物、武器使用者、悪役。限られた容量の中のギリギリのメンバー。お気に入りのキャラは人それぞれいるわけで、完璧な配役は、誰にも作れなかったはず。「あのキャラに出て欲しかった!!」人々は数年間、叫び続けることだろう。

PHOTO：東京キャラクターショー2001

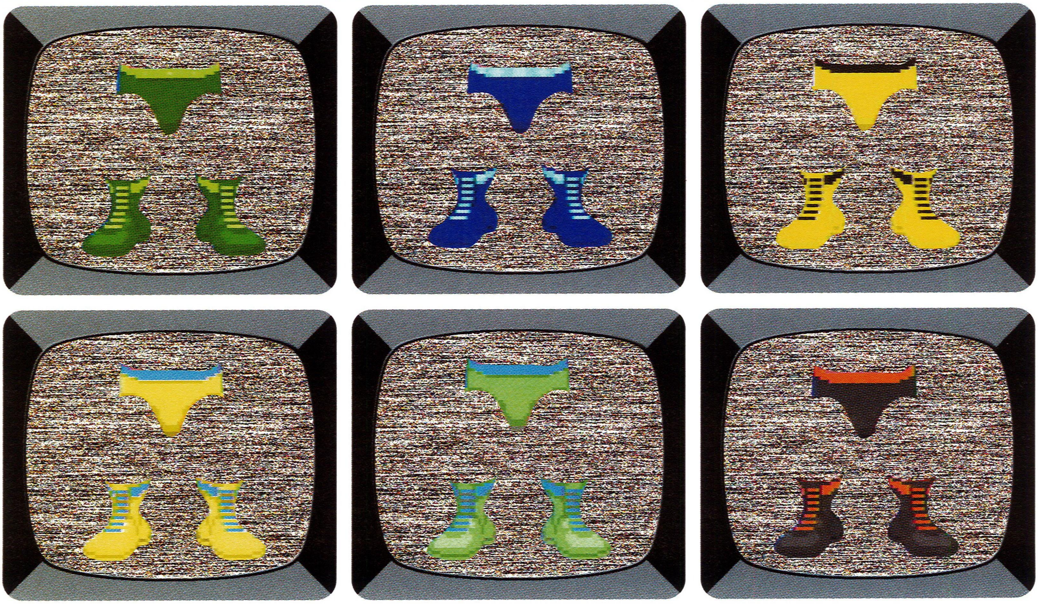


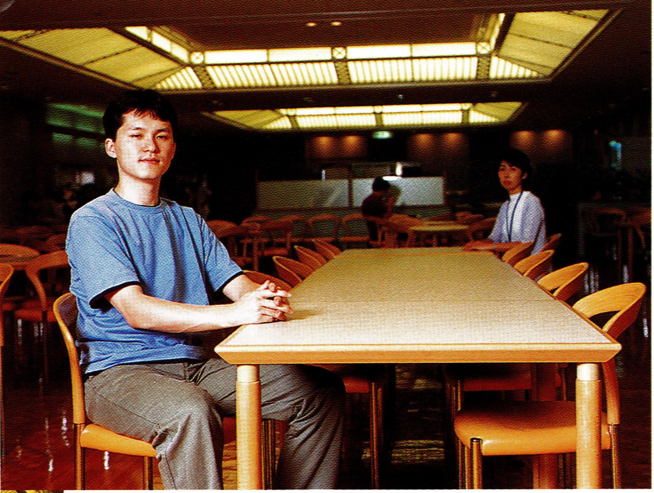
カラーコーディネートの殿堂

秋の新色46着

COLOR COORDINATE

『カプエス2』のグラフィックとカラーにまつわる才能を探る当企画。読めば意外な「グラフィック談義」と“絵と色”を手掛けたスタッフが贈る「秋の新色」が、アナタの“色心”に火をつける!!





キャラクター担当

第一開発部

かみなぐち　しんじ

上水口真司

PROFILE ■代表作：『マーヴル VS. カプコン』『ストライダー飛竜2』『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：麻宮アテナなど
■好きなキャラクター：ロック・ハワード

美麗なアニメーションで展開される、キャラの動きや技のひとつひとつを構成するドット絵。そこには、それぞれのキャラに熱い思いを寄せるドッターたちの、1フレームに命をかける職人魂があった！

アニメーション的に大事なのは1フレームの存在なんです

開発当初は、SNKさんの大切なキャラを扱うにあたって、既存のイメージをどこまで逸脱していいものかと悩みました。『カプエス2』は6ボタンシステムだから、中攻撃などの追加技は、全部こちらで考えたんです。でも、SNKさんのチェックはいつも「オッケーオッケー！」って感じで、おおらかでしたね。僕らが気負いすぎていたのかも。響のLV3スーパーコンボで、髪留めが外れるっていう演出は、担当者がイメージを膨らまして作ったんですが、SNKさんにもすごく喜んでもらえました。

カプコンとSNKのキャラは、絵のタッチや等身が違うんです。それを同じ場面で動かしたときに、違和感がないようにしないといけない。簡単に言えば、カプコンキャラを伸ばして、SNKキャラを縮めたんですが、やり過ぎると違うキャラになってしまうので、その微妙なバランスに神経をすり減らしていました。あと、『カプエス2』から背景が3Dになったことで、2Dキャラとのドット比率が変わってしまったのには苦労させられましたね。結局、そのせいで前作から登場しているキャラも、すべて打ち直しているんです。おまけに、『カプエス2』はキャラ数が多い！　最終的にドット絵に関わったスタッフは、把握しきれないくらいいました。

キャラのドット絵を起こす流れとしては、動きのパターン数だけ手書きのラフを起こして、そのラフをスキャンしてドットを打っていくといった具合です。1キャラ分が完成するのに、7〜8ヶ月はかかります。それに、いろいろとこだわりもありますから。例えば春麗のスピニングバードキックの出だしのように、1フレームしかない絵でも、アニメーション的にはその1枚があってこそなんです。そこに命をかける連中も多くて。職人魂というか……なんかヘンな魂を持っています。やめろって言ってもやめないんですもん（笑）。

スクロール担当
第一開発部

ながやま　ちか
永山千佳

PROFILE ■代表作：『X-MEN』『エイリアンVS.プレデター』『Dungeons&Dragons -SHADOW OVER MYSTARA-』『マーヴル VS. カプコン』シリーズ『CAPCOM VS. SNK』シリーズ
■担当したパート：背景（大阪城前特設ステージ）など
■好きなキャラクター：鑑恭介

3Dでグリグリ動く背景やオブジェクトに目を奪われたユーザーも少なくないはず。そこには、小柄で華奢なイメージとは裏腹に、力強くリアルな動きにこだわる、スクロール担当・永山千佳の熱い思いが込められていた！

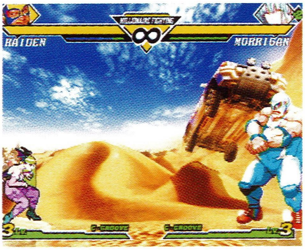
背景の細かい動きにもこだわってますよ！

背景でこだわったのは、やっぱり「動き」ですね。背景キャラの動きひとつとっても、実際に周囲の人に動いてもらって参考にしました。背景キャラには、本編に出したかったけど出せなかったキャラが多いんですよ。背景に登場するキャラクターは、企画の方と相談して決めていきましたね。

ナイロビステージではラリーカーが画面の奥から手前に走ってくるんですが、あそこはわざとプレイヤーキャラに当たりそうなギリギリの高さにしたんです。「おっと！」なんて思わずしゃがんでくれたら、狙い通りですね。あと、ニューヨークステージですが、あそこではビールを飲む人形がだんだん酔っぱらっていく流れを表現しました。こだわってますよ！

背景は立体で作っているので動かすのは難しくないのですが、容量や処理の関係で泣く泣く削ったものもありました。例えばキンデルダイク（風車のステージ）では、草の毛足をもっと長くして揺らしたかったし、バレンツブルグ（氷のステージ）では、船の中からもっといろいろな物が飛び出してくる予定でした。

『カプエス2』では3Dの表現に挑戦しているのですが、作り手の技術が向上すれば、もっといろいろなことができるようになると思います。3Dになったことで動きも格段にリアルになったので、やっぱり今後も動くものをやっていきたい！　動き方に関しても見せ方に関しても、いろいろな可能性があると思います。今まで誰も見たことのないような背景やオブジェクトを描いていきたいですね。



←思わず上段ガードしてしまいたくなるエフェクト。ガード不能……かも!?

新色ゾクゾク登場!!

カプコン流カラーコーディネート

データの見方

R	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
G	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

カラーエディットで、左から順にRGBのデータを入力しよう。入力の順番を間違うと、色が変わってしまうので注意！

ここで紹介するカラーは、基本色をデザインした開発スタッフによる、秋の新色！　対戦やネットワークは「自分色」の発表会。晴れの舞台には、お出かけファッションで挑むべき！　彼らが憧憬するアイテム共々、トクとご覧あれ。

チモリン将軍 作

Something Favorite

キム・カッファン

COMMENT

新餓狼(MOW)に出てきた息子ドンファンのDボタンカラーです。いや、当時町のゲーセンではこの色使っている人をよく見かけたんで、需要があるのかなぁと思い作ってみました。・・・あぁ。とうとうキムにもピンク色作ってしまった(笑)

R	29	28	25	21	17	07	05	31	29	25	21	21	16	28	13
G	24	18	14	09	07	07	04	20	15	11	11	06	02	00	00
B	20	11	08	05	00	00	00	26	21	17	17	13	08	04	00

ユリ・サカザキ

COMMENT

我が愛車「バルカンドリフター」カラー……いや、なんてことない「パンダ」カラーなんすけどね(笑)。デフォルトにある中K白黒カラーよりコントラストを強めに作ってみました。 体もバイク乗りらしく日焼けぎみにしてみたけど、どうでしょ。

R	30	26	19	08	04	30	24	17	12	03	02	01	00	17	09
G	19	13	07	02	00	31	26	20	14	05	03	01	00	03	00
B	11	05	02	00	00	31	28	22	16	07	05	02	01	24	14

高嶺　響

COMMENT

「一休さん」に出てくる桔梗屋さんの一人娘のやよいさんカラーです。記憶で作ったので適当ですが……。まぁ、町娘カラーですね。いやぁいいっすよね。やよいさん。当時幼稚園の頃だったんですが、今思えば初恋の相手ですな。

R	31	30	24	18	30	26	22	18	31	28	25	01	00	27	19
G	27	21	14	10	25	21	17	14	27	22	15	03	02	02	00
B	21	14	10	06	01	00	00	00	29	24	19	13	06	01	00

高田英哉 作

Something Favorite

ロック・ハワード

COMMENT

ジャケットの腕の部分のカラーは黒目にも使っているので暗めの色が良いです。パンツとシャツのカラーは一番明るい色が白、一番暗い色が黒に近ければ何色にしても大丈夫です。

R	31	30	20	31	23	14	10	06	00	31	27	26	25	14	02
G	28	21	10	30	20	12	10	06	00	30	24	18	08	03	00
B	22	14	03	19	09	06	16	08	00	30	23	15	05	01	00

ケン

COMMENT

影の色調を変えるとずいぶん雰囲気が変わります。いろいろ試してみてください。

R	28	28	26	23	17	12	28	18	08	15	11	07	05	02	00
G	31	20	15	11	08	02	28	19	11	00	00	00	00	00	00
B	28	14	11	13	09	00	16	08	03	22	19	14	11	06	00

井川純 作

春麗

COMMENT

キレン○ャーなカレー春麗です。バイスも黄色で春麗も黄色なのは気のせいです。色の制限がキツいので、あまり色で遊べない彼女ですが、皆さん頑張って作ってみて下さいね。

R	26	19	15	13	10	07	22	15	09	31	30	27	23	23	13
G	19	11	08	05	03	03	22	15	09	31	30	25	17	17	10
B	14	07	05	04	03	00	28	19	11	31	00	00	00	00	00

バイス

COMMENT

製品版で８色あるのに、もう一色作ることになるとは……コンセプトはS○K風です。色のコントラストをきつくしてK○F風な絵にしてみました♪

R	10	26	24	20	17	06	05	31	18	12	09	07	04	03	01
G	07	21	15	10	06	03	00	27	12	08	09	07	05	03	01
B	00	15	09	06	02	00	00	00	00	00	09	07	05	03	01

バルログ

COMMENT

情熱スペイン忍者カラーです。燃えるような赤に褐色肌！攻め攻めでお願いしますね。冷徹なバルログはどこへやら・・・

R	19	17	15	10	08	06	02	31	30	19	19	13	06	07	00
G	16	10	07	03	03	00	00	10	00	00	00	00	00	07	00
B	13	08	04	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	07	00

IKUSAN Z 作

ザンギエフ

COMMENT

ザンギエフは身につけてる物の面積が小さいため、色替えはいつも悩まされますねぇ。今回はさわやかな水色のパンツで日焼けした感じにしてみましたが、怪しい肌の色になってしまいました～。

R	03	29	26	21	14	10	04	18	10	06	02	30	20	23	28
G	00	17	15	11	07	07	02	29	27	18	12	30	22	23	28
B	00	17	15	11	07	05	01	31	31	24	19	30	20	25	29

ライデン

COMMENT

僕はプロレスが大好き。レスラーのコスチュームの色の組み合わせを参考にして色替えを考えたりするのですが、ネタがなくなってしまったので今回のイメージは「スイカ」です。

R	31	27	22	16	11	27	21	13	07	15	11	08	19	30	02
G	23	18	14	09	04	31	27	20	14	15	11	08	09	30	10
B	16	12	08	05	01	13	07	04	00	12	08	05	05	30	00

藤堂　竜白

COMMENT

オヤジらしく古くさい感じが出るように、少しセピア調に渋～く決めてみました！

R	23	20	17	14	11	19	14	10	31	29	24	21	15	13	07
G	18	15	12	09	06	10	05	02	29	26	17	14	11	09	04
B	11	08	05	02	00	00	00	00	23	18	11	07	05	04	00

RVT 1000R (RC51) 作

不知火　舞

COMMENT

「自分で使う時はこの色にしよう」と思って作った色が強Kの色だったりして。前作の色もあったのですが、今回はほとんど作り直しています。そんなわけで、すでにネタ切れ状態……。この舞は、「アナタ色に染めて下さい」の白ですね。

R	31	31	31	25	08	03	31	27	26	17	01	31	23	12	07
G	31	27	20	16	07	01	31	29	28	25	01	31	30	20	15
B	31	26	22	18	12	04	31	31	31	26	01	31	31	31	31

殺意の波動に目覚めたリュウ

COMMENT

リミッター解除されてエライ事になってる彼なので、ヤバそぉな感じにしてみました。ビルとビルの間の、狭くて暗い道とかに生息している感じです。

R	26	26	11	05	03	00	10	07	16	29	12	02	00	04	00
G	30	20	11	05	03	00	16	07	00	27	12	00	00	03	00
B	26	19	11	05	03	00	17	13	00	27	14	00	00	04	00

豪鬼

COMMENT

胴着野郎の２人目ですね。しかし単色ですし……。殺意リュウと同じ事してもなぁ…とか思いながらちまちまイジってたらこんな色になってました。エライ事です……。個人的には中Kのカラーがオススメです。

R	24	31	17	09	06	00	31	20	08	11	04	03	02	00	00
G	24	08	00	00	00	00	31	14	04	14	03	00	00	00	03
B	24	05	00	10	06	00	31	31	12	27	16	00	00	00	06

上水口 作

モリガン

COMMENT

ゆであがっています。

R	00	31	31	23	27	24	20	18	07	07	11	23	14	16	30
G	00	25	13	20	24	20	18	16	00	12	16	16	16	20	30
B	00	19	21	21	17	14	14	12	10	12	16	19	21	27	30

テリー・ボガード

COMMENT

ブランカコーディネート。

R	15	13	07	00	31	28	21	20	30	21	02	00	00	00	28
G	26	18	12	06	21	18	17	15	30	21	22	17	14	10	22
B	18	12	08	00	07	03	02	00	30	23	00	00	00	00	06

キング

COMMENT

デザートタイプ。

R	30	30	26	22	16	28	30	28	26	22	19	14	10	09	07
G	26	20	16	10	06	24	26	20	16	10	10	05	01	00	00
B	20	14	10	06	00	18	20	14	10	06	04	00	00	00	00

麻宮アテナ

COMMENT

ぶどう食べ過ぎ。

R	31	31	24	18	28	23	18	15	15	22	14	08	17	10	05
G	28	22	16	12	26	13	09	04	09	10	02	00	11	08	04
B	22	18	11	07	00	19	14	09	14	21	15	07	15	08	04

TOMOHIKO OHSUMI 作

イーグル

COMMENT

秋色カラーのイーグルが手にしたものは……。イーグルはひのきの棒を手に入れた。つよさが4さがった。すばやさが2あがった。よわそうです……。

R	30	28	24	18	30	30	30	23	17	13	24	20	16	15	14
G	24	18	12	06	30	12	26	17	12	09	16	12	08	05	04
B	20	12	08	00	00	00	20	13	08	04	00	00	00	00	00

ベガ

COMMENT

秋のシャドルー大運動会、優勝賞品は黄金のベガトロフィーでーす。みたいな感じのカラーです。

R	31	28	21	16	10	28	28	19	13	08	28	28	20	16	00
G	26	20	11	04	01	25	20	10	04	02	27	20	10	04	04
B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	04

Tsuyoshi 作

リョウ・サカザキ

COMMENT

“殺意リョウ” これなら汚いプレイも安心。

R	31	12	21	10	14	09	07	15	15	12	08	04	04	00	00
G	05	10	08	05	00	00	00	12	08	06	03	00	06	03	02
B	04	10	05	08	03	04	07	00	05	05	07	10	04	00	00

キャミィ

COMMENT

“ニラキャミィ” 失敗セピアな感じ。いぢりようがなかったです。

R	02	31	31	29	25	17	12	05	07	05	03	04	29	31	31
G	02	26	21	17	12	08	04	12	06	03	02	00	25	25	22
B	02	21	17	16	13	06	02	13	09	09	03	03	14	20	00

ダン

COMMENT

顔黒（死語）というより……まぁ偽ショーンってことで。

R	02	16	16	15	10	05	27	16	31	31	31	31	31	27	18
G	02	15	12	08	04	01	27	13	31	28	24	20	16	23	12
B	02	09	05	01	00	00	28	09	31	27	22	17	14	00	00

A-子 作

ロレント

COMMENT

イメージは「和菓子」色。食紅っぽい色にするはずが、できたら「紅いも味ちんすこう」でした。こんなロレントで良ければおひとつどうぞ。

R	30	25	21	16	11	28	21	20	15	12	13	11	07	05	03
G	18	15	11	08	04	02	01	19	14	11	10	07	13	09	05
B	11	08	06	03	00	01	00	20	15	12	09	06	05	04	03

バイソン

COMMENT

苦しまぎれの新色です。いっそ肌をミドリにとか思いましたが、ブランカの横では色あせそうなのでやめました。ハンパな色でごめんよバイソーン！

R	05	26	23	17	12	09	26	20	10	04	01	00	31	27	21
G	05	16	11	08	06	06	31	24	19	13	08	04	16	08	05
B	05	10	06	07	06	05	23	13	12	06	03	01	05	00	00

藤原 作

ガイル

COMMENT

デザートガイル、ラリーステージ仕様です。上半身裸っぽく見えるところがセクスィ〜！

R	02	30	22	18	15	11	09	31	25	21	18	15	28	00	25
G	02	28	14	10	07	05	03	24	19	14	12	09	00	10	22
B	02	26	09	06	03	02	00	16	12	08	05	03	00	30	31

春日野さくら

COMMENT

テーマは「16歳」。ええ、16歳ですとも。詳細は私の口からはとても言えません。分かる人だけ分かってほくそ笑んで下さい。

R	31	30	28	24	20	30	23	17	31	21	12	07	02	00	00
G	24	18	15	12	09	30	22	16	27	30	26	21	22	15	09
B	18	15	12	08	06	30	21	15	00	31	28	23	07	04	01

マキ

COMMENT

「タピオカヲ ミカケナクナッテ イカリクルフマキ」

R	31	29	25	20	29	23	16	31	26	19	12	09	06	03	01
G	22	18	12	08	28	21	14	09	00	00	13	10	07	04	01
B	16	12	06	04	27	19	12	00	00	00	14	11	08	05	01

RINBOKU 作

ナコルル

COMMENT

テーマは「かわいらしくかっこよく」。かすかに秋の雰囲気。

R	31	30	29	23	08	31	31	31	21	22	05	04	11	07	31
G	31	23	17	11	06	28	24	19	13	09	05	04	11	07	24
B	25	18	08	03	03	30	25	17	11	14	05	04	11	07	00

秋田 作

二階堂紅丸

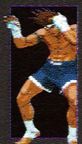
COMMENT

紅丸の髪は色がキレイに分かれているので、いろいろ出来て楽しいと思います。

R	31	30	28	22	17	31	25	19	12	09	08	06	04	01	28
G	27	24	19	13	10	27	07	02	00	00	00	00	00	00	11
B	27	25	21	16	14	11	18	13	20	15	13	11	08	03	11

モーオタ・ビッグバド 作

ジョー・東



COMMENT

このカラーを作っている時に考えていたのは、ビッグバドのシークレットチェーンって何やってんの？　ということでした。あと新メンバーどうなん？　とか。

R	28	24	20	12	07	29	21	18	13	08	05	02	00	31	22
G	17	13	10	06	03	31	25	20	15	08	05	04	00	30	19
B	11	07	06	04	00	30	23	20	16	12	08	05	02	30	19

リュウ

COMMENT

人生ってすばらしい…くだらなくて笑えるメールを出してみたいなぁ、などと考えながら作りました。秋なのでセンチにビッグバドを弾き倒したい気分です。（※編集部注　「ビッグバド」とは、バス釣りのルアーのこと。）

R	28	30	29	26	18	14	31	31	31	31	28	23	18	17	02
G	28	24	22	15	12	10	30	25	19	31	27	23	18	16	02
B	28	10	12	08	08	07	10	09	05	29	27	27	23	19	02

平野 作

覇王丸

COMMENT

秋なのでシックにモノトーンです。

R	31	29	23	18	11	13	11	09	04	01	30	23	17	04	02
G	23	18	13	08	05	14	12	10	07	04	30	24	18	05	02
B	21	14	09	05	01	15	13	11	08	05	30	25	20	05	02

ギース・ハワード

COMMENT

秋と言えば食欲の秋、食と言えばイタリア。なのでイタリアンカラー……のつもり。

R	31	29	27	23	12	31	27	23	19	03	00	00	00	00	00
G	31	23	17	10	02	22	17	09	05	00	04	00	00	00	00
B	24	16	12	06	00	00	00	00	00	00	21	16	11	08	03

サガット

COMMENT

国鉄色の肌、血塗られたバンテージ、赤い眼光。もはやバトルサイボーグと化した彼は誰にも止められない……。ってゆーか前に遊びで作ってボツったカラーです。

R	12	10	08	05	03	05	03	01	02	00	31	25	15	10	05
G	09	06	04	03	01	06	04	02	02	00	00	00	00	00	00
B	08	05	03	01	00	08	05	03	03	01	00	00	00	00	00

Yamancya 作

ダルシム

COMMENT

焼きイモカラー。彼等は体内で発生したメタンを燃やしているのです。

R	02	21	19	16	12	09	23	31	23	17	14	08	28	24	18
G	02	12	10	06	03	02	08	26	16	11	09	04	26	20	12
B	02	14	12	08	05	03	08	15	08	05	04	02	24	19	11

チャン・コーハン

COMMENT

運動会カラー。緊急報告！はだしの子供が減ってきているそうです。

R	31	30	19	14	12	31	31	31	22	14	31	25	17	10	03
G	25	16	11	06	03	29	27	23	15	10	31	24	16	09	02
B	18	10	06	02	02	26	16	12	04	05	31	23	15	08	01

E.本田

COMMENT

銀杏カラー。部屋の西に黄色い物を置くとお金が溜まるみたいです。

R	04	31	31	29	27	24	16	12	07	31	31	27	21	15	08
G	04	26	22	20	17	14	09	06	08	28	23	19	13	08	19
B	04	18	14	12	10	08	05	00	10	08	06	06	03	02	08

山崎竜二

COMMENT

甘栗カラー。栗の中には稀にゾウリムシの幼虫がいるらしいです。

R	31	31	28	24	19	15	31	30	16	13	13	10	09	06	05
G	27	23	17	14	08	03	26	17	03	03	03	02	02	01	01
B	21	17	11	06	02	00	12	04	05	04	04	03	03	02	01

ガンバ作

Something Favorite

草薙京

COMMENT

京の新カラーなんて、もうネタないって!! 苦しまぎれに、所有している車のカラーにしてみました。環境マッピングできたら、なおよかったんやけど……。ここ、つっこむところやで??

R	26	22	16	13	07	30	22	10	27	31	24	19	10	05	02
G	20	13	08	04	00	30	22	10	21	00	00	00	00	00	00
B	14	06	01	02	00	30	22	12	00	00	00	00	00	00	00

鑑恭介

COMMENT

また学ランのカラーやんけ!! キャラ振り分けるときにもっと考えるやろ、普通。学ラン、学ランってもうたくさんだよ、母さん!! ってな感じで、チンピラ風なカラーにしてみました。

R	28	25	19	13	10	06	04	03	02	01	00	31	31	20	14
G	19	13	08	04	10	06	04	03	02	01	00	25	12	00	00
B	11	07	04	01	12	08	06	05	04	03	02	00	00	00	00

中村洋平作

Something Favorite

ユン

COMMENT

仔猫さんカラーはこんな感じでイイッスか？ かんべんしてクダサイヨォ。弟の方のカラーはイヂれないようで申し訳ないっす。

R	30	26	22	15	10	31	28	25	16	17	14	07	28	09	31
G	20	15	11	08	08	18	12	10	10	14	09	04	05	05	28
B	12	12	08	03	03	04	04	10	07	14	09	06	09	10	13

八神庵

COMMENT

カラー作りにネタがつきてしまい、ガン○ムから何色か入れてしまいました。百○、黒い○連星、隠しカラーはザ○カラー。不人気爆発!!そして今回も6万馬力なヤツのカラーです。「ザクとはちがうのだよ…ザクとわ」

R	23	19	14	10	12	09	09	08	06	04	03	05	04	03	02
G	22	16	10	04	10	09	09	08	06	04	03	12	09	05	02
B	31	24	17	10	18	16	13	11	10	08	07	27	21	15	09

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

COMMENT

ノーマル庵の隠しカラーがザ○(?)カラーに対し、暴走庵は隠しカラーは赤い彗星カラーです。これで相手に3倍早く近づけるのでがんばって下さい。ジャンプ攻撃が当たりにくいのは気のせいです。

R	24	20	15	09	22	18	11	12	06	05	04	22	17	13	07
G	23	18	13	06	20	15	10	05	05	04	02	19	15	09	07
B	19	15	09	02	18	10	11	11	05	03	00	07	08	06	03

カタギリ作

Something Favorite

ブランカ

COMMENT

秋といえば紅葉の季節。ブランカの肌もミドリから赤に変わりました！

R	06	31	31	30	27	20	12	07	30	26	21	18	13	28	18
G	05	21	10	05	02	00	00	00	30	28	23	21	15	28	18
B	04	17	08	03	01	00	00	00	30	24	19	15	10	28	18

TOMO作

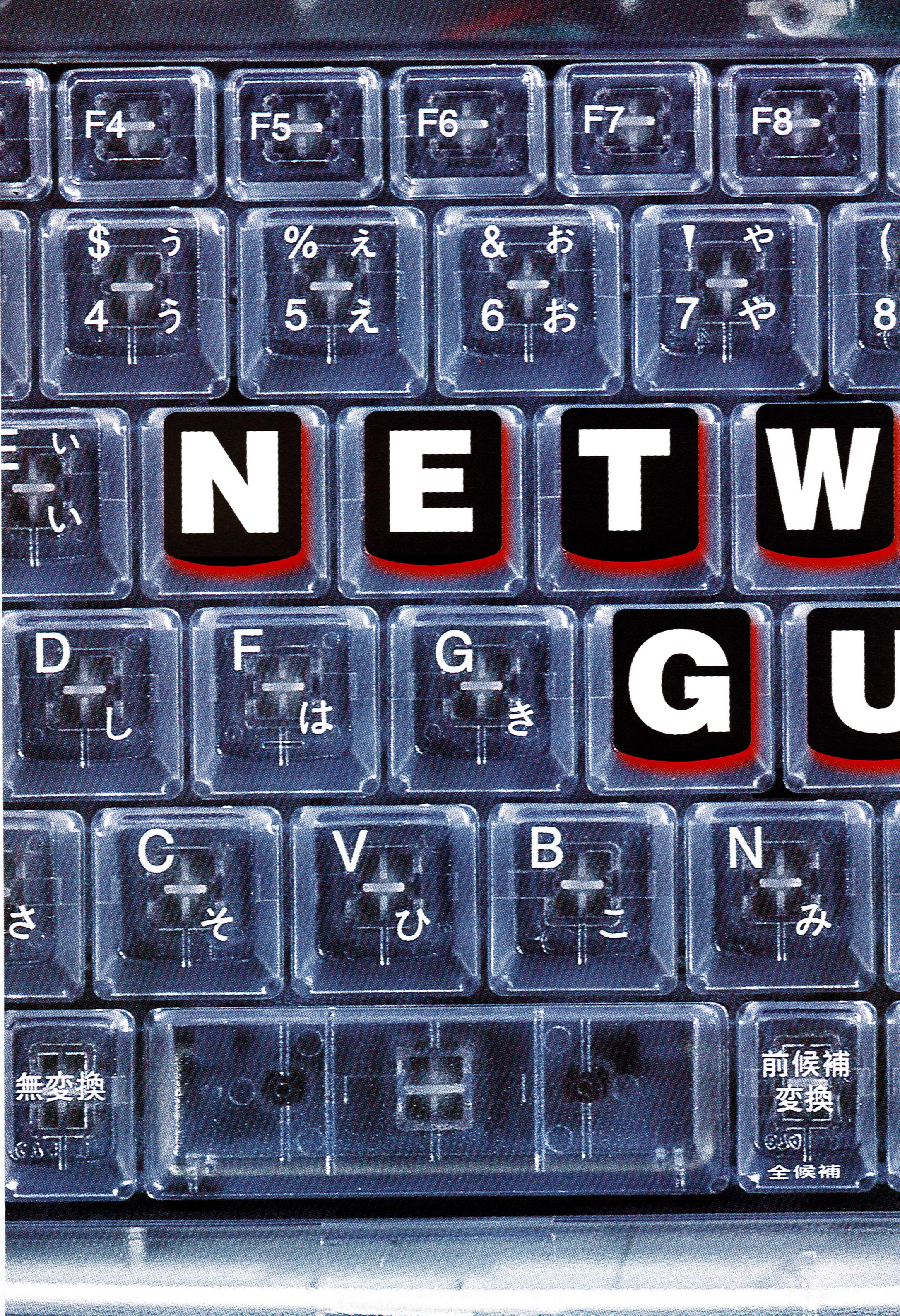
Something Favorite

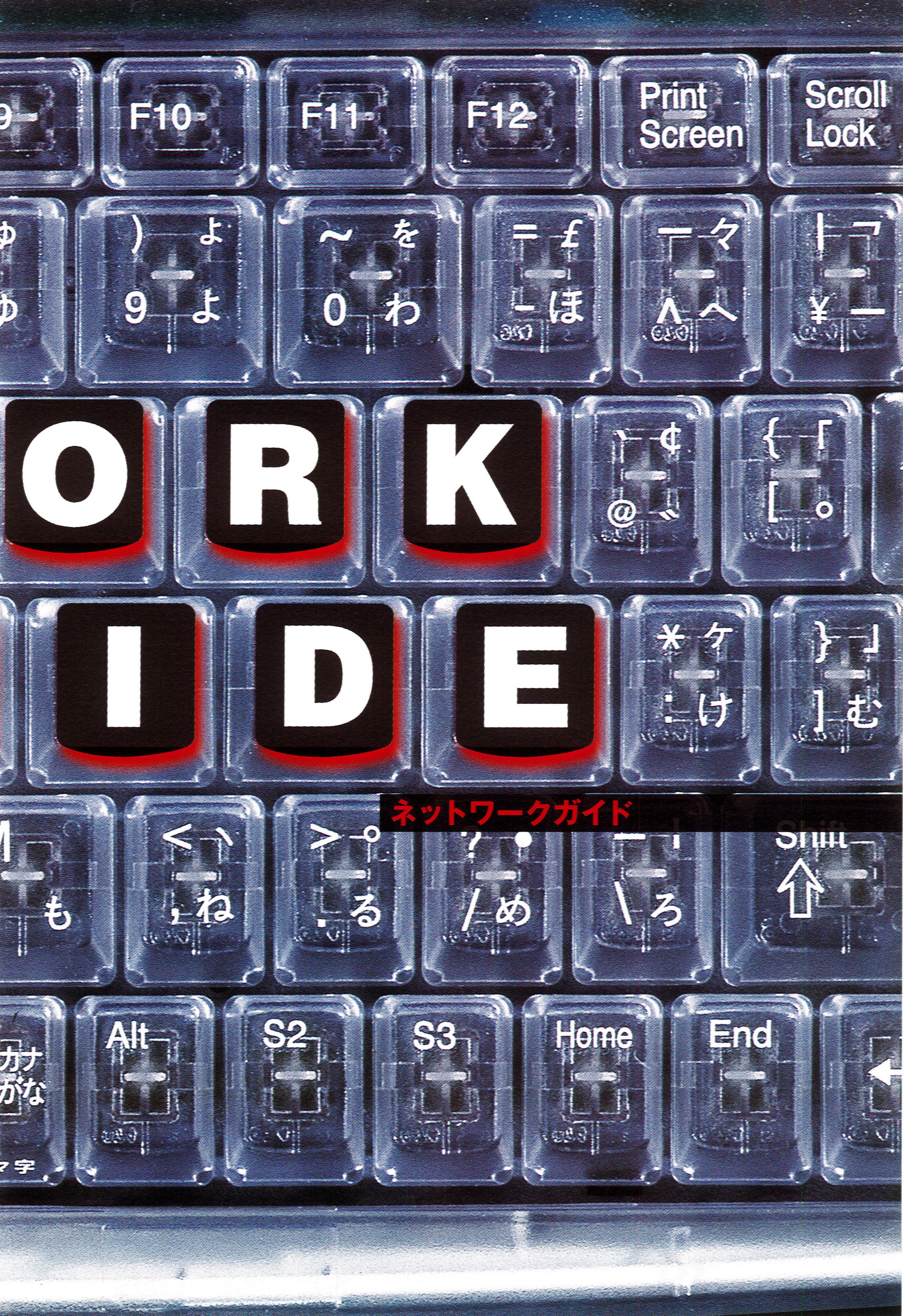
ルガール・バーンシュタイン

COMMENT

今回作ったカラーは、前作であった”しげ○”カラーを復活させてみました。ぜひ使ってください！

R	21	21	17	10	25	21	15	09	07	05	30	24	18	14	10
G	17	11	06	03	24	20	14	07	05	03	22	18	11	07	06
B	11	05	01	00	21	18	13	04	02	01	11	16	03	02	01


NETW
GU


ORK
IDE
ネットワークガイド
F10
F11
F12
Print Screen
Scroll Lock
Alt
S2
S3
Home
End

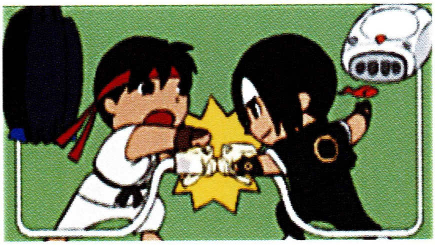
ネットワークガイド

ネットワーク対戦のススメ!

『カプエス2』の魅力のひとつは、ネットワークを利用した通信対戦。通常の対戦とは一味違った面白さがあるぞ

ドリームキャストとプレイステーション2で夢のバトル!!

通信対戦は、同ハード間はもちろん、なんとドリームキャストとプレイステーション2の間でも対戦ができるのだ！　通信対戦を楽しむために必要なものは機種ごとに違うが、対戦までの手順はじつに簡単。通信対戦で見ず知らずのプレイヤーとバトルし、アーケードさながらの興奮を味わえ！

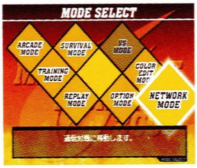


ネットワーク対戦までの手順

ドリームキャストの場合

ドリームキャストで通信対戦を楽しむのに必要なのは『カプエス2』とモジュラーケーブル、そして電話回線。電話回線は、モジュラージャックのものでないと接続できないぞ。モジュラーケーブルとドリームキャストを繋ぎ、『カプエス2』を立ち上げたら「NETWORK MODE」を選択しよう。

➡『NETWORK MODE』から、未知なる世界が見えてくる。



プレイステーション2の場合

『カプエス2モデム同梱版』を購入した人は、同梱されているモデムをプレイステーション2に接続しよう。通常版を購入した場合は、『カプエス2』に対応したモデムを用意しよう。モデムから電話回線のモジュラージャックに接続したら、準備完了。『カプエス2』を立ち上げて、メニューにある『NETWORK MODE』を選択しよう。

➡『カプエス2』に対応したモデムであれば、何でもOK！

準備完了!!　レッツ対戦!!

お金がかかるのは知っている？

ネットワークを利用した通信対戦にはお金がかかるので、もし自分の電話回線が無ければ保護者の方と相談した上で利用しよう。通信料金は、マルチマッチングサーバーに接続したときから発生する（詳細は右図を参照）。遊ぶ時間を先に決めておけば、安心して通信対戦を楽しめるぞ。

通信料金

対戦相手を探したり、チャットを楽しむためにマルチマッチングサーバー」に接続すると、3分につき10円の接続料がかかかる。マルチマッチングサーバーで対戦相手を見つけ、対戦をしている間は、1分につき13円の接続料。通信料金の請求書は、毎月KDDIより郵送されてくるぞ。

やられて嫌なことは、しない方向で!!

ネットワークの向こうにいるのは、コンピュータや架空の人物ではなく、実在する人間。対戦する場はネットワークといえども、ある程度のマナーは絶対に必要。他人の悪口や電話番号、住所などのプライベートな情報をチャットなどで発信しないようにしよう。簡単に言えば、人にやられて嫌なことは絶対にしないように、ということ。ちゃんとマナーを守って、楽しく対戦！

コレだけは、してはダメ！

他人の悪口をチャットなどで発言するのはもちろん、ウソや無意味なケンカはダメ。

いつも、本当にその情報を明かしてもいいかを、じっくり考えてから発言しよう。

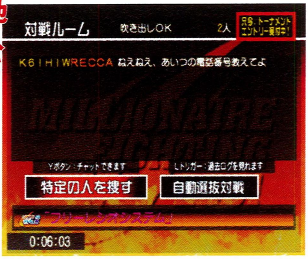
ウソとホントを見分け、他人の発言をそのまま鵜呑みにしないこと。

クレジットカードの暗証番号などの情報は、絶対に明かさないようにしよう。

悪口、カッコワルイ!!

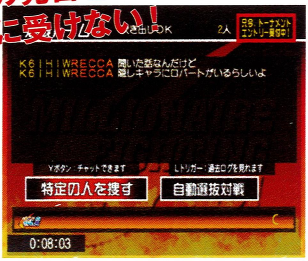
⬅他人の悪口を発言するのはダメ！ カッコワルイぞ！

他人と自分のプライバシーを大切に



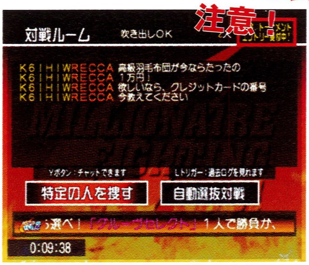
➡住所や電話番号などの情報は明かしちゃダメだぞ！

人の発言を真に受けない！



➡ネットの情報はウソかホントか分からない。ちゃんと見極めよう！

悪質な罠に注意！



⬅勧誘や販売は危険すぎ！ 大切な情報を漏らさないように！

ネットワーク対戦をより楽しく遊ぶ方法

いろいろな人と技を競う合うネットワーク対戦。ベストな対戦を楽しむなら、ゲーム環境も揃えておかないとね！

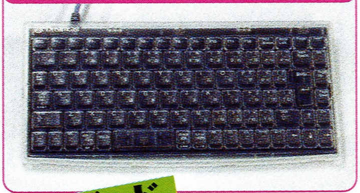
快適なゲームライフをとことん追求！

通信対戦にはチャットがつきもの。チャットは通常のコントローラーでも可能だけど、相手に素早く意思を伝えたいなら、キーボードを用意しておこう。また、通信対戦だけの話ではないが、対戦を十分に楽しむには自分にあったコントローラーや、ジョイスティックを用意しておくといいぞ。

⬅対戦するゲームでは、自分がラクにプレイできる環境が必須。

キーボード

ドリームキャスト用



プレイステーション2用

ジョイスティック

ドリームキャスト用

プレイステーション・プレイステーション2用

ネット用のスタイルで臨め！

ネットワークで有名になりたかったら、自分のスタイルを確立しておこう。たとえば「どんなキャラででも超攻める！　無論、ザンギでも」だったり、「絶対Pグルーヴ！しかもずっとブロッキング狙い！」など、自分で戦いのスタイルを確立させるのだ。

⬅悪役なスタイルでもいいけど、コレは絶対ダメ。

対戦前に、チャットルームでルールを決める

ネットに繋いで、さあ早速対戦だ！　っとその前に、チャットである程度のルールを決めると気持ち良く、楽しく対戦を楽しめるぞ。「待ちのアリなし」や「ジャンプ攻撃からの投げのアリなし」などのルールから「必殺技ナシ」や「キャラ全部ランダム」まで、お互いの意見で決めてみよう。

ローカルルールの具体例

- ●「待ち」の戦法のアリなし
- ●「ハメ」の戦法のアリなし
- ●必殺技の使用禁止
- ●キャラクターの選択をランダムにする
- ●グルーヴの選択をランダムにする
- ●同じメンバーを選択する
- ●ダウンさせる技のみで戦う

対戦中のメッセージを楽しむ

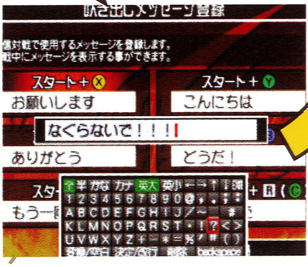
対戦中にスタートボタンと任意のボタンを押すことで、体力ゲージの下にメッセージを表示する機能がある。このメッセージは前もって設定することができるので、用意しておくと対戦が一層楽しくなること間違いナシ！　気持ち良く対戦するためにも、相手を罵倒するようなものは控えよう。

⬅対戦を楽しくするメッセージ。挑発だけでなく敬意も込めよう。

オリジナルメッセージを使うまでの流れ

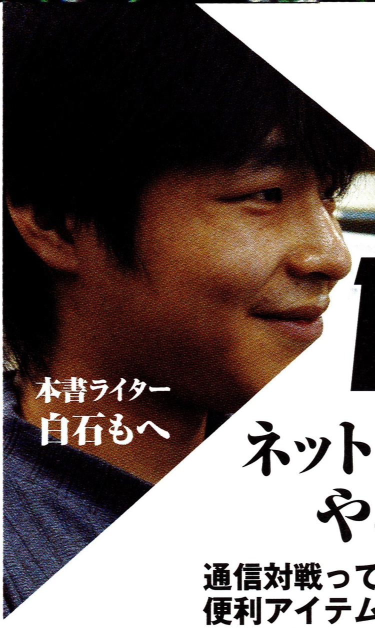
⬆まずは、このメニューの中にある「吹き出しメッセージ登録」を選択しよう。当然、対戦前に設定しておかないとダメ!

メッセージで…… キメ!!



➡設定できるメッセージの数は全部で6つ。状況を想像して、それに応じたナイスなメッセージを設定しておこう。

⬆対戦が始まったら、まずは気合の入った挨拶を表示させよう！　あとはタイミングを見計らって状況に応じたメッセージを表示させるのだ！



対戦リプレイ

本書ライター
白石もへ

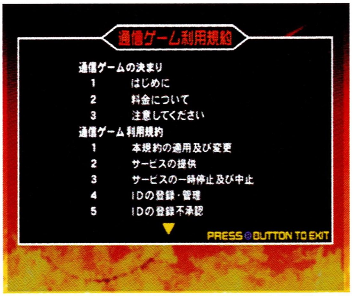
カプコン第一開発部
小浜　氏

VS
ネットワーク対戦やろうぜ！

通信対戦って面白そう！　手に入れた便利アイテムを駆使して、とうとうネットデビューする日がやってきた！

せっかくなので、カプコンの超強い人と対戦しよう！

ネット対戦初挑戦の僕、それほど対戦に強いわけじゃあないっス。根がチキンハートなもので、ついつい戦法が甘くなっちゃうんですわ、とほほ。で、こんな僕に喝を入れてもらおうと、カプコン第一開発部の小浜さん（激ウマ）との対戦カードが組まれたのでした。「マッチングサーバー接続完了、ロビーに入って……いたいた！」



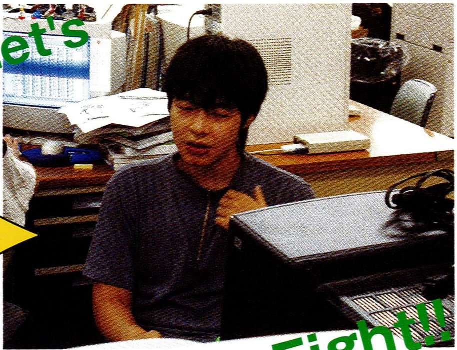
⬅ネットワークに繋げるまえに、お約束が詰まった「通信ゲーム利用規約」を読んでおこう。

ロビーで対戦相手を…

➡フル装備で対戦に望む僕。周りが汚いのはご愛嬌だ！

発見!!

Let's



Fight!!

対戦スタート!!

本書ライターもへはPグルーヴでケン、リュウ、殺意の波動に目覚めたリュウの3キャラを選択。カプコン第一開発部の小浜さんはAグルーヴでユン、京、リュウを選択し対戦開始！　序盤はもへのケン（以下人名＋キャラクター名）、小浜ユンともに牽制を繰り返し、お互いの出かたをチェック。途中、画面端でもへケンが小浜ユンのしゃがみ弱パンチを見事ブロッキング！　そのまま投げ、勢いをつけ攻め続けた結果、まずはもへの一勝。「ふ、ブロッキングは男のロマンさ。分かるかい、青年？」とギャラリーの本書編集者に言うものの黙殺される。

続く2戦目、1戦目ですでにダウン寸前だったもへケンが予想通り瞬殺され、1勝1敗。お互い体力が満タンの状態で開始した3戦目。ここで小浜さんの本領発揮！　京のダウン拾いオリコンを見事叩き込み、その勢いでもへ操るリュウを撃沈。驚愕のオリコンにギャラリー共々押し黙ってしまったのは言うまでもない。4戦目はお互い見所が少ないまま進行。体力の少なかった小浜京を、もへ殺意リュウが強引に倒す。そして運命の最終戦は……。結論から言えば、もへ殺意リュウが負け、小浜チームの勝利！　「瞬獄殺が避けられた時点で目の前がさ、真っ暗だったよ……。」

対戦ワンポイント

ブロッキング＋投げ

小浜ユンのしゃがみ弱パンチによる起き攻めをブロッキングし、投げたライターもへ。密着状態の起き攻めに対してはブロッキングを狙うよりはそのまま投げを狙った方が確実なのだが「ブロッキングが成功すれば、負けても全然OK！」ともへは言う。本当か!?

草薙京の“ダウン拾い”

荒咬みから八錆でダウンさせ、砌穿ち、しゃがみ弱キックで相手を浮き直させてそのままコンボを続けるという恐るべきオリコン。最後にスーパーコンボの無式まで入れているので、繰り出すだけでも難しいぞ。

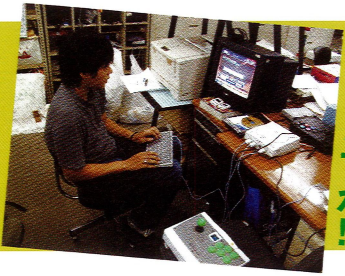
燃えたろ？

瞬獄殺大失敗!!

瞬極殺は、ジャンプで簡単に避けられてしまうため、決め手には向かない見せ技。遠距離でこの技を出すのはゲージの無駄遣い!?

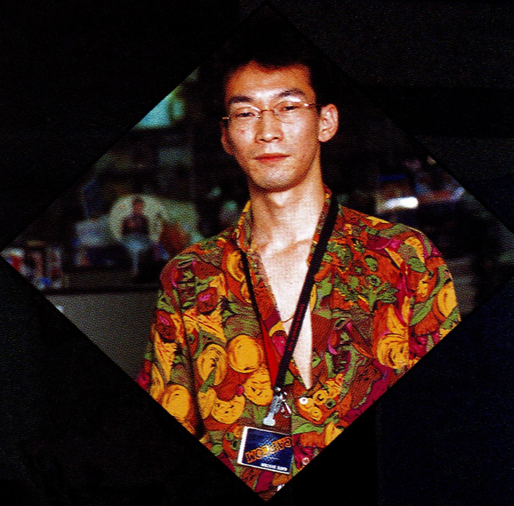
対戦が終わったら…

初の通信対戦を楽しんだもへは、その面白さに大ハマリ！　小浜さんに何度も何度も負けながらも、繰り返し再戦を申し込んでいたぞ。「多少操作感重いけど、気にならない程度。これだけレスポンスがあれば、十分に戦えるね」と生意気な口を叩く始末。へっぽこライターにこんな機会を与えてくれた小浜さんに感謝!!



もういっちょやりますか!!

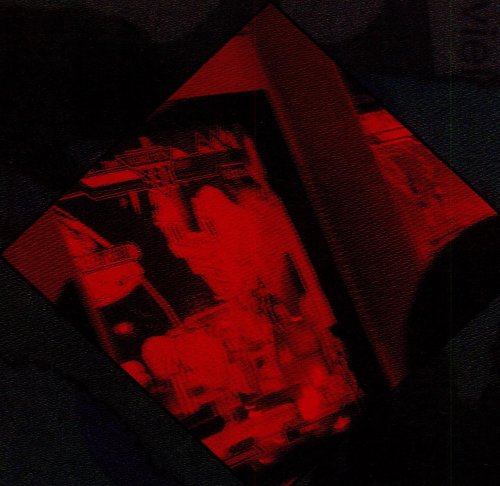
思い入れチームで遊べ！



「プログラマー」の役割

EX GROOVE で オレグルーヴ！

「企画」という仕事



Players Guide

プレイヤーズ ガイド

あの技がヤバイ!

ゲームセンターの現在

面白い格闘ゲームとは何なのか？　その終わることのない「問いかけ」に対し、常に最善の「回答」を導き出すという役割を担ったのが、ここで紹介するプランナーたち。議論を重ね続けた4人の、熱きプロ意識に迫る。

ユーザーの気持ちになってアイデアを企画にしました

― グルーヴの追加などは、どういった流れで決まったのでしょうか？

伊津野：僕が「次はオリジナルグルーヴにしよう！」って言い出したんですよね。カプコングルーヴとSNKグルーヴ、あとは各ゲームのオリジナルグルーヴを入れよう、と。それをキャラごとに使えたら最高！「怒り爆発の真・昇龍拳が見たい！」といった希望というかネタを集めて、企画というひとつの形にしました。

石澤：基本的には、そういったプレイヤーとして、ユーザーとしての視点を大切にしました。あと、前作のときに「ブロッキングを使わせろ」っていうファンの投書がたくさん来たので、そういう要望も積極的に取り入れました。

伊津野：ブロッキングといえば、東京のロケテストではブロッキングの猛者が多かったなぁ。そこで「Pグルーヴが強すぎる！」と、ちょっとした話題になってたよね。

石澤：『ストリートファイターⅢ』では(内部処理的に）ターボ(※1)をかけていないのですが、『カプエス2』ではターボをかけてあるんです。それによって割り込み時間が短くなったりしているので、ブロッキングはムチャクチャ難しいはずなんです。それでも、使いこなして「最強！」と言う人たちがいるなら、それはそのプレイヤーの勝ちだ、ということでしょう。

― 登場キャラクターはどのように選抜したんですか？

伊津野：バラエティ感であったり、技であったり、キャラ性能であったり、出身タイトルであったり、いろいろな「バランス」(※2)を考慮して選びました。でも今回のキャラ選抜は、前作の発売前には、もうだいたい決まっていたんです。イーグル、覇王丸は、そのときすでに制作スタートしてましたね。そのあとの第一候補は、マキでした。見た目はマキにしておいて、技をリ

ン・クロサワ（※3）にしようという話もありましたよ（笑）。

鈴木： 要するにみんなリン・クロサワを出したかったんですよね。でも版権の関係で無理なんです。最終的にはちゃんと『ファイナルファイト2』のマキになりましたけど。

伊津野： 少なくとも「このキャラ誰？」って言われるのだけは避けたかった。『スターグラディエイター2』（※4）のレインにしようという意見もあったけど、そういうマニアックなキャラは外そうよ、と。カプコンの新キャラは、SNKゲームしかやらない人に「あ、見たことある」と言われるように、逆にSNKの新キャラは、カプコンゲームしかやらない人に「あのゲームに出てたね」と言われるように、知名度も重視しました。

石澤： でも、イーグルと藤堂竜白は変化球でしょ（笑）！

―試合前後のキャラの演出デモは、企画チーム内でアイデアを出し合ったんですか？

石澤： ドットを打っている人間が勝手に作って持ってくることも多いかな。僕らもむやみにボツにはせず、アドバイスをするようにしています。（次ページへ）

Profile 企画 第一開発部 プランナー

いつの ひであき
伊津野英昭
■代表作：『ストリートファイターZERO』シリーズ、『私立ジャスティス学園』シリーズ、『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：ディレクター
■好きなキャラクター：覇王丸

いしざわ ひでとし
石澤英敏（Neo_G）
■代表作：『ストリートファイターZERO2』『ヴァンパイアセイヴァー』『ストリートファイターⅢ』シリーズ、『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：メイン企画、スケジュール管理など
■好きなキャラクター：藤堂竜白

たにぐち たけし
谷口岳史（TAKEchan）
■代表作：『パワーストーン2』『燃えろ！ジャスティス学園』『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：システム＆キャラクター調整
■好きなキャラクター：テリー・ボガード

すずき りょうた
鈴木良太（ONI-S）
■代表作：『マーヴル VS. カプコン2』『ヴァンパイアクロニクル(DC)』『燃えろ！ジャスティス学園』『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：キャラクター調整
■好きなキャラクター：ギース・ハワード

Key word

※1 ターボ
処理を速くすることで、気持ちよくゲームができるようにする方法のひとつ。

※2 いろいろな「バランス」
「この『CAPCOM VS. SNK』というタイトルから考えると、究極的には、登場キャラが100対100以上！ というような格闘ゲームが求められるのはわかっているんですけど（笑）。ただ『カプエス2』が、僕らが悩みつつも選択した結果だと胸をはって言えるんじゃないかな」と石澤氏は語る。

※3 リン・クロサワ
1995年にアーケードで登場したカプコンのアクションゲーム『エイリアンVSプレデター』のプレイヤーキャラのひとり。

※4 『スターグラディエイター2』
1998年にアーケードで登場したカプコンの対戦格闘ゲーム。ボタンを連打することで技が変化する「プラズマコンボシステム」を採用。

キャラ同士の掛け合いでは、思わぬ組み合わせもありますよ。例えばジョー・東VS不知火舞とか。あれはジョーと舞の担当者が意気投合して生まれたものです。そのあたりは「愛」ですよね。

伊津野：できてしまえば「NO」と言いにくいですし、やったもん勝ち、って感じで。各キャラの担当者もそのことを知っています。面白ければ事後承諾でもOKみたいな風潮があって（笑）。でもそれらはやっぱり「愛」によるものですから、結構いいものが多いんですよ。

方針は「迷ったら全部やってしまえ」もう、思い残すことはありません

—みなさんアーケード版はプレイされますか？

石澤：谷口と鈴木はかなりのアーケードマニアですね。知っている方も多いと思いますが、「馬場デミ」と「鬼ビシャ」の通り名を持つ2人です（笑）。某イベントで船水プロデューサーにスカウトされた、折り紙付きの実力者ですよ。

鈴木：僕は、対戦格闘はアーケードがあるからこそ、知らない相手とやるからこそ面白いのだと思ってます。家庭用ではネットワーク対戦がありますが、個人的にはアーケードのほうが魅力的ですね。ゲーセンにはイベント感というか、独特の雰囲気がありますから。友人も増えますしね。

谷口：当然ですが、ゲーセンでは、カプコンの社員であることを隠してます。僕は服装なんかもユーザーさんそのものですから、涼しい顔してガンガン乱入していきますよ（笑）。オリコンとか開発で研究したものは使っていませんが。時期的に解禁になったら使おうかなと思っています。

石澤：谷口は、多分いま日本で一番オリコンが上手い男です。でも、まだゲームがユーザーに攻略し尽くされていない段階ですごいテクニックを使ったら怪しいし、研究する楽しみを奪いかねませんからね。研究といえば、谷口と鈴木のこだわりは半端じゃないですよ。最後までバランス調整していたのは彼らですから。細かいことでケンカばっかしてたよね。最後まで……。

谷口：昇龍拳の着地の隙を1割り込み増やすかどうかとか。お互いに意見が食い違って譲らないから、毎日口論したよね。

鈴木：あと、俺の屈み中キックをキャンセルできるようにするかどうか、とか……。

谷口：絶対ダメッ!!!（笑）。

CHECK

この登場デモを見逃すな!

作り手の「愛」が生んだというキャラ同士の掛け合いは、意外なキャラの組み合わせで発生することが多い。いろいろと試してみよう!

必殺技で舞の服をまくろうとするジョーと、それを軽くあしらう舞。コミカルなやりとりを楽しもう。

試合に備えて足袋を直す響に、ロレントがナイフを投げつける。咄嗟に刀を抜いてナイフを弾く響がかっこいい!

軽く挨拶をするユリに、丁寧に「よろしくお願いします」とお辞儀をするさくら。さくらの慌てようがグッド!

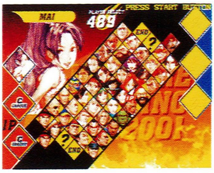
―バランス調整には、やはり苦労されたようですね。

伊津野：バランスがとれない、っていうのはシステムが決まった時点で見えていたんですよ。だから調整の方針がどうしてもバランスをとる方向に傾いていたんです。案の定、船水から「もっとトゲのある調整をしよう。バランスよりも面白さを重視しようよ」と指示がきました。調整で一番気を遣ったのは、「どのキャラが最強か最弱か」ではなく、「このキャラはこのグルーヴ、このレシオなら強い」という組み合わせのバランスです。あと、「迷ったらやってしまおう！」という方針もこの時期に決まりましたね。ジャストディフェンスの体力回復もそうだし、CグルーヴのLV2スーパーコンボのキャンセルもそう。迷ったからやっちゃいました。

鈴木：Sグルーヴの避け攻撃もそうですね。最初は避けしかなかったんです。あと、Aグルーヴのオリコンも最初は自動的に前進してましたしね。

伊津野：大阪のロケテストには、ZERO2のオリコンのように、自動的に前進するものと、そうでないバージョンの2種類を出したんだよね。

キャラ選択画面も、レバーを入れるたびにカーソルが1つずつ移動するタイプと、今みたいにポインタがスィーと動くタイプと2種類作りました。



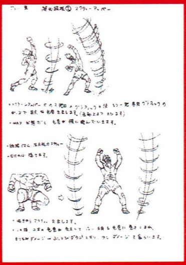
まぁ、システムに関しては企画も調整も本当にやり尽くしたので、思い残すことはないですね。今回は、かなりの自信作です！

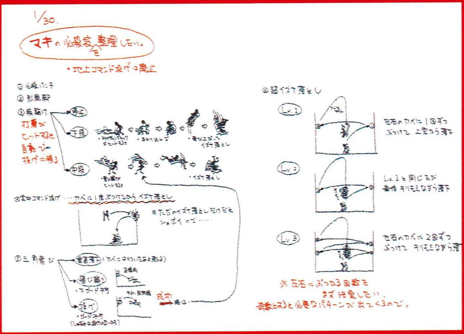
石澤：システムに関してはないよね。グルーヴをもっと追加することは可能だけど、『カプエス』というゲームにおいては、これ以上は必要ないかな。僕は格闘ゲームの企画者として、システムをずっと追っかけてきたんです。だから、実際にプレイするユーザーさんが納得するゲームは何か、と考えたときに、僕はどうしてもシステム寄りになってしまう。『カプエス2』は、僕にとってその答えになったと思います。まだ新しいアイデアもあるし、すべてをやり切ったわけではないけど、とりあえず一段落つけるところまでできた。これで満足されなかったらどうしようかなぁ。是非、みなさんの感想を聞いてみたいですね。

SPECIAL

開発㊙ノート❷

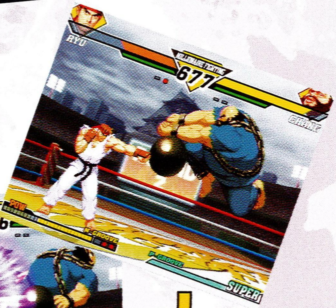
ノートを見ると、必殺技ひとつ取っても、細部に至るまでキャラクター担当者たちのアイデアがぎっしり詰め込まれているのがわかる。特にマキには、「愛」の感じられる丁寧なメモが……。

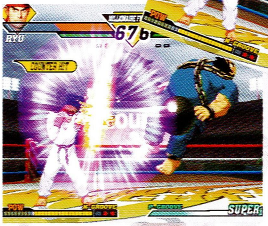




あの技がヤバイ!!

格闘ゲームたるもの、危険な技やお手軽対空は必ずある。『カプエス2』でこれまでに発見・研究された、ヤバイ技の数々に迫る！



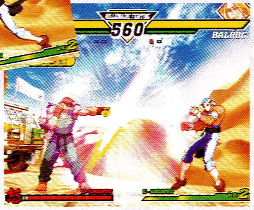


➡自慢の鉄球もこの通り。重要なのは間合い。

拳 リュウ

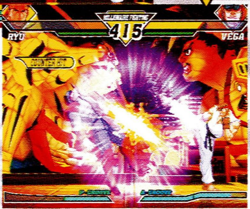
弱パンチ がヤバイ!

「リーチが短い」「威力が低い」……。といった印象のある弱パンチ。しかし、「攻撃が早く出る」「攻撃したあとの隙が少ない」「牽制に最適」といった長所があるのもまた事実。この点をうまく活かして、相手の技を潰したり、相手のしゃがみ攻撃を誘ったりという使い道もある。弱パンチは決して弱いパンチではない。牽制技を使いこなしてこそ、一流のプレイヤーなのだ。



⬋鋭い爪でさえ、鍛えあげた拳の前には無力。見極めろ！

これが修行の成果だ！

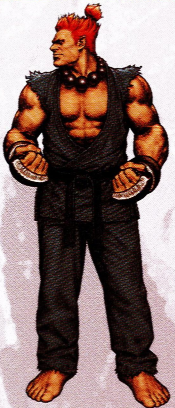


⬆➡サイコパワーってなんだろう。おいしいのかな？

足 リュウ

弱キック がヤバイ!

弱キックも弱パンチと同じような使い方が出来る。こちらは、足元を狙う攻撃が避けやすい、という特徴を持つ。使い分けていこう。



⬆「拳を極めた」といったらご存知このお方。

さらなる"強さ"を追求!!

グルーヴ Cグルーヴの空中ガード がヤバイ!

サマー神話崩壊!?

空中ガードが可能なのはCグルーヴのみ。少しでも宙に浮いた攻撃なら、ガードすることができる。足が微妙に地面から離れているロックのハードエッジもガード可能。

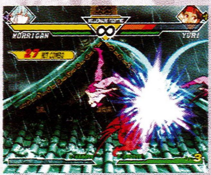
↑➡Cグルーヴの相手にサマーソルトを使うとこうなる。

↑サマーが無理ならこの技で補おう。

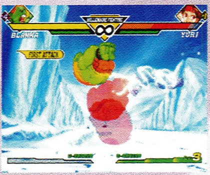
↑こちらでもOK。状況に応じて使おう。

レシオ レシオ4で誰でも ヤバイ!

使用キャラが1人なのは心細いが、攻撃力と防御力はレシオ1に比べて脅威のひと言。単純に4倍ではないが、十分にレシオ差を味わえる。



↑数が多いスーパーコンボでも……。



↑逆にヒット数が少ない場合。

発展 Kグルーヴでレシオ4の覇王丸 が超ヤバイ!

Kグルーヴで怒ゲージが爆発すると、攻撃力が全グルーヴ中最も高くなる。さらに、攻撃力の高いレシオ4ならどうなるのか？　覇王丸の遠距離立ち強パンチのダメージを調べてみたのが左図。やられ役には防御力が低い豪鬼を採用。ダメージ量がハンパじゃない！

Kグルーヴ・レシオ4の覇王丸

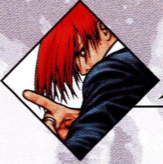
大ダメージを受けたレシオ1の豪鬼

注目!!

怒り時は、通常の1.35倍の攻撃力に!

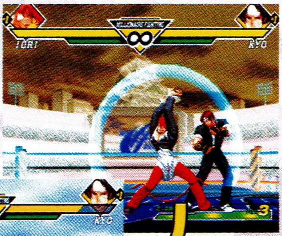
➡上は体力ゲージ。下はガードした時のガードクラッシュ値。

発言 八神庵

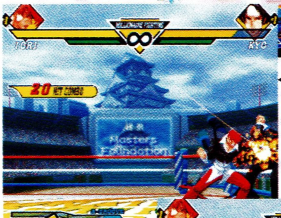


『死ねぃ』がヤバイ！

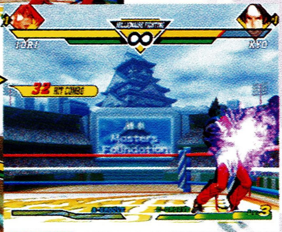
Aグルーヴの八神庵を選択。オリコンを発動させて、特殊技を連続で出し続ける。「死ねぃ」と「ヘアッ」が混じるが、うまくいくと……。最後は八酒杯か八稚女を出して、さらに危険な発言を楽しもう。

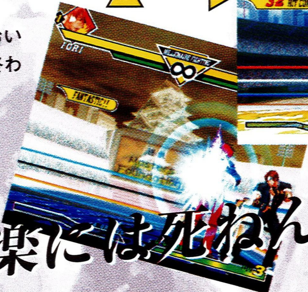


➡発動する場所はどこでもOK。



⬅残りのゲージ量を気にしながら連打！



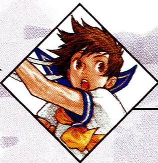


➡あれだけ強調しておいて、しかもラクには終わらせない、この執念。

死ねぃ
死ねぃ
死ねぃ…

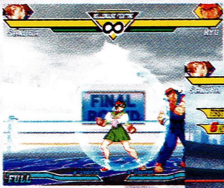
楽には死ねんぞ♪

ヒット数 春日野さくら

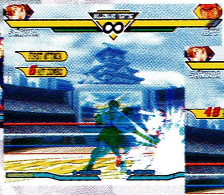


咲桜拳がヤバイ！

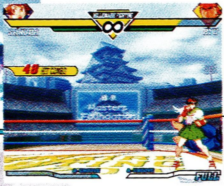
こちらも同じくAグルーヴ。キャラクターはさくらを選択。オリコンを発動したあと、強咲桜拳を連続で入力。簡単に60ヒットを超えられる。他にもベガのサイコバニッシュ連打などが、怪しいまでのヒット数を稼げる。



⬆「せ〜の！」とオリコン発動。

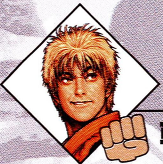


⬇入力はシビア。練習あるのみ！



ここの数に注目!!

リョウ・サカザキ



暫烈拳がヤバイ！

Aグルーヴのリョウは、オリコン発動後に強暫烈拳を3回繰り返すだけでこのヒット数。

性能 サガット

タイガーレイド が ヤバイ！

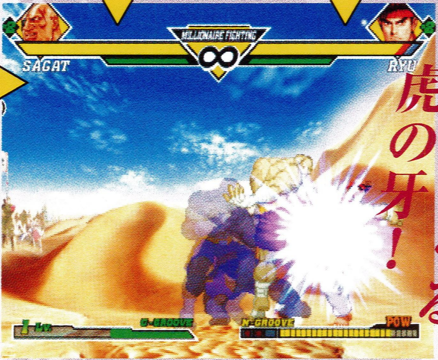
タイガーレイドはLV2以上を近距離で出された場合、暗転している画面で相手がしゃがみガードしていないと確実にヒットする。つまり突然出されると、対応できないということ。サガットを支える技の1つと言える。

⬅近距離だと、この瞬間にはしゃがみガードをしておく必要がある。

前転から

反撃を狙って

空ジャンプで

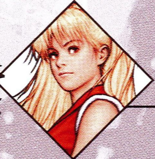


せまりくる虎の牙！

➡餌をまいておき、敵が飛びついたところを叩く！

⬇さくらの春一番もしゃがみガードしていないとダメ。

外見 マキ VS 二階堂 紅丸



烈風脚と真空片手駒 が ヤバイ！

なにがヤバイってこれらの技を出された時に、勘違いすること！　どちらも片手を軸に廻る技だからつい混同してしまう。そんな人いない？

⬅高さが違うが、間違うのも無理はないだろう。

紅丸と間違えた～

➡マキより横に長いのでうっかり……。

⬅紅丸より高い位置に足が出ている。

マキじゃなかった～

まだまだあるぞ しゃがみ強キック が ヤバイ！

誰が出したのか間違えやすい技は他にもある。こんなときには要注意！

⬅裏と表という感じで。

➡う～ん、似ているよね。

ソフト担当

第一開発部

やまざき　しんいちろう

山崎慎一郎

PROFILE ■代表作：『エイリアン VS. プレデター』『ストリートファイターZERO』シリーズ、『ヴァンパイア』シリーズ、『マーヴル VS. カプコン2』『CAPCOM VS. SNK』シリーズ
■担当したパート：メインプログラムなど
■好きなキャラクター：ダルシム

カプコンを代表する数々の2D格闘ゲームを手掛けてきたプログラマー・山崎慎一郎。アナログ的、感覚的なものをデジタルで表現するこだわりの仕事ぶりや、ゲーム開発におけるプログラマーの役割などを聞いてみた。

快適にゲームができる環境を整えるのが仕事

― 読み込み速度が速くて驚きました。

山崎：ウチでは「快適にゲームができる」っていう点にかなり力を入れていますからね。ステージを先に選ばせるか後に選ばせるかだけでも読み込み速度が変わってくるので、細かい部分などにも気を遣ってます。でも、やっぱりバグるんですよ（笑）。そのあたりを細かく調整しながら少しずつ少しずつ、3歩進んで2歩下がるって感じでやってます。

― 「快適なゲーム」を考えると、やっぱり読み込み速度の速さに行き着きますか？

山崎：そこが、プログラマーとして一番ユーザーに貢献できるところなんです。ディスクという、物理的な読み込みが発生するメディアでソフトを供給する以上、ゲーム内でどんなに高度な処理を実現していても、そこまでの読み込みが遅ければ本末転倒だと思うんです。「ゲームの面白さ」っていうのは企画にかかってくるものですが、快適にゲームができる環境を作るのは、プログラマーの仕事ですから。開発当初はステージに入るのに30～40秒くらいかかってたんですが、最終的には2秒以内に縮めました。

細かいことですが、小さなファイルをたくさん読むより、大きなファイルを1つ読んだほうが速いんです。あとでイロイロと調整しやすいように、本来はバラバラにしてあるファイルを繋げることで、少しでも読み込みを速くしようとしているのですが、ファイルをくっつけた途端に企画から「バランス調整したい」とオファーがくる。無理してバラすと、またバグって……。そんなこんなで、睡眠時間が3時間とかになっちゃうんですよ～。

社内に仮眠室はあるけど、目が覚めてすぐ仕事をするから、開発中は大抵みんなイスで寝ています。自分のスペースに布団や寝袋を持ってきている人もいますよ。プロ

グラマーの性分ですかねぇ。最終的には、ネットワーク関係も含めて30人くらいのプログラマーがゴロゴロしてました（笑）。

やっぱり、一番作りやすいのはアーケードですね。元々アーケード開発をしていた人間が多いから、慣れ親しんでいるし。アーケード版はメディア自体が高速アクセス可能なので、ロードなどを考えなくてもいいんです。初期の段階からいいレスポンスでゲームができる環境が作れるので、他の家庭用機に先行して作るには最適なんです。最も遊びやすい環境にアーケード版があって、家庭用のディスクはできるだけそれに近づけていく、と。

― ネットワーク関係は大変でしたか？

山崎：パソコンでのネットワークは結構発展していますが、家庭用機のネットワークはあまりないんですよ。まだまだ未開の分野だから、参考にするものがない。試行錯誤をしながらやってます。ウチの場合は『マーヴル VS. カプコン2』からネットワークを展開しているので、多少アドバンテージはありました。そういう意味で、だんだん楽になってきてはいます。

プログラマーは人間とハードのつなぎ役

― 最後に、ゲーム開発におけるプログラマーの役割とは？

山崎：「人間とハードのつなぎ役」ってところですね。ゲームをプレイしていて「おもしろい」と思うのはアナログ的な感覚。その感覚を僕らプログラマーはデジタルで表現し直さなくてはいけない。

アナログ的という意味で、企画マンはしょっちゅう無茶を言ってきますよ。でも、その無茶をいかにゲームとして再現するか、いかに企画マンの気持ちに近づいて再現できるかが一番大事なところですし、最も気を遣うところでもあるんです。企画マンが言う「ゴー!!って感じ」「もっと気持ちよくしてください」っていう擬音や感覚的な部分を、どうプログラムで表現するか？　そこが僕らの腕の見せどころ！

最後に問われるのは責任感。プログラムはそのゲームの尻を担っている部分ですから。絶対にバグは出せない！　ゲーム開発という戦場のシンガリです。……そう言っておいて何回バグを出したのやら（笑）。いつかバグのない日が来るといいなぁ。

CHECK

読み込み速度を計測

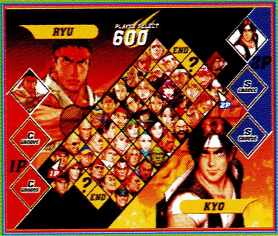
山崎さんが自分の睡眠時間と引き替えに削り倒したのが、家庭用版の読み込み時間。実際どれほど短いのか？　編集部では、2機種の読み込み速度を、それぞれ3つのシチュエーションで独自に計測してみた。

計測方法	チーム構成		ドリームキャスト版（秒）	プレイステーション2版（秒）
	1P側	2P側		
キャラクターエディットが終了したあと、戦闘開始までのロード時間。キャラクターを選択し、"END"を押した瞬間から操作をせずに戦闘開始までを計測	リュウ	京	27.5	28.5
テリーがロックに勝利した瞬間（とどめの一撃が入った瞬間）から、京が登場するまでのロード時間。テリーの勝ちポーズは"指を立てて左右に振る"ものを対象とした	テリー	1：ロック 2：京	8.5	10
CPU戦時、乱入するためにスタートボタンを押した瞬間から、グルーヴセレクト画面になるまでのロード時間。グルーヴ選択操作を受けつけるようになるまでを計測した	―	―	8.5	8.5

（※注）●すべて「アーケードモード」で計測　●キャラクターエディットは「レシオマッチ」にて計測　●「戦闘開始」とは、「"FIGHT"の表示がされたあとレバーを上に入れ続け、キャラクターがジャンプした瞬間」とした

思い入れ チームで遊べ!!

突然ですが、僕らに残された時間はあと僅かです。本作で実現可能なグルーヴ＆チームの組み合わせは実に100万通り以上！ 1日に1個、考案したとしても、2740年ぐらい遊べちゃうぜッ！ つーか生きてない！ 慌てる暇があるのなら、熱くて面白い「俺チーム」を今スグ考案！ 僕らが生きた証を残そーぜ！

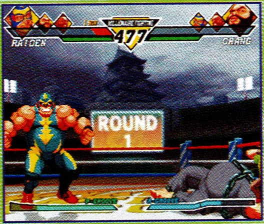


合い言葉は『ひげ』

ほとばしる汗、むせかえる熱気。男性らしさをどこまでも追求するイベント、それが『ひげ祭』だ！「MILLIONAIRE FIGHTING 2001」が開催されたこともあって、祭も豪華キャストが勢揃い。対戦相手も、ひげ巧者たちに圧倒されること間違いなし!!

←頭髪を全て剃り、よりひげ部分をアピール！ なんとも男らしい。

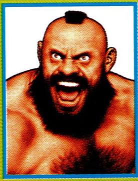
➡剛毅なひげを鮮やかに引き立てる笑顔が、見るものを圧倒。カッコイイ！



←体格とひげが見事にマッチ。マスクですら、完全には隠しきれない。

ひげ祭の参加者

チャン・コーハン


ザンギエフ

ライデン

次点候補者

ルガール・バーンシュタイン氏

空母を所有するほどの収集家にして、紳士でもあるルガール氏。たくわえられたひげは、上品そのもの。

藤堂竜白氏

父親として、古武術の達人として、その風格に定評のある藤堂氏。彼もまた、十分に「ひげチーム」に参加する資格がある。

オリジナルSTORYを考える

チームを作る際には、コンセプトが必要。なるべくなら、見た目で分かったほうがいいぞ。

1.キャラを選ぶ
まずは、好きなキャラを3人選ぼう。

2.類似点を探す
必殺技、ルックス、大きさ、などなど。

3.物語を考える
あれやこれや想像してみましょう。

出来上がり!

アドバイスをしてやろう。
オオス！　みんな元気か？　ポイントは「2．類似点を探す！」にある。とにかく多く書き出してみるんだ。たくさんあれば、物語の深みが増すぞ。

実際にやってみよう!

『How TO』ボディブロー

◀先生役
草薙　京

講師
草薙京

生徒1
ライデン

生徒2
チャン・コーハン

京に「荒咬み」を教わる物語

チャンとライデンで、「荒咬み」に似ている技を発見!!　2人が「荒咬み」を教わるという設定で、めでたくチーム結成！

キミの武器は何だ？

続いて、「武器」のパターンでチームを構成してみる。こうした区切りがあれば、チーム作成がラクになるのだ。

刀

高嶺　響

覇王丸

ナコルル

時代劇で！

刀剣を使用するチーム。全員がSNKキャラであり、時代背景が現代ではないという共通点もある。闇ブローカーの山崎竜二も刃物を使うが、刀というよりは「アイクチ」だし、現代人なのでパス。

棒

ロレント

イーグル

マキ

棒術で！

棒でつっつくのが好きな人のチーム。刀チームがSNKキャラだったのに対して、こちらはカプコンキャラが集まった。軍人に忍者に英国紳士。職業こそ違えど、棒つながりであることに変わりはない。

お色気

モリガン

不知火　舞

ジョー・東

ムッチンプリンで♥

このチームの武器は……？　な、なんと、色香で闘うチームだ！特にジョーの露出がすごい。舞の起きあがり動作も超セクシー。

⬆相変わらずの激しい挑発モーション。扇情的!!

まだまだあるぞ

チームいろいろ

「こだわりチーム」ネタは尽きることがない。ここでは、その一部をピックアップ。

チーム名	キャラ1	キャラ2	キャラ3	コメント
格闘生徒会	鑑恭介	春日野さくら	麻宮アテナ	アテナはセーラー服を着ているが、高校生かどうかはわからない。
続・格闘生徒会	鑑恭介	春日野さくら	草薙京	格闘生徒会チームのアテナを、男子高校生である草薙京と交換。
剛毛戦隊	ブランカ	覇王丸	チャン・コーハン	チャンがもっさりしているのはヒゲですが、そのもっさり度で○。
怒髪天を衝く	二階堂紅丸	ガイル	ジョー・東	選ぶグルーヴはK。紅丸はなるべく女性キャラと闘わないように。
頭突き好き	E.本田	ザンギエフ	ライデン	ザンギエフの頭突きをいかに成功させるかが鍵を握っている。
オレたちのアゴ	山崎竜二	ベガ	ダン	なるべくS、N、K、グルーヴを選択してアピールしたい。
伸びる腕	山崎竜二	バイス	ダルシム	前作でレシオの関係で組めなかった3人。ダルシムは足も伸びる。
帽子の似合う男たち	ユン	ロレント	テリー・ボガード	帽子をかぶっている人は他にもいますが、男性キャラ3人を選抜。
THE 袴	ギース・ハワード	高嶺響	藤堂竜白	成人式は是非このチームで挑もう(何に!?)。SNKは袴の宝庫。
ひらひら	リュウ	キャミィ	ルガール・バーンシュタイン	ハチマキ、おさげ、そしてしっぽ！ひらひらしてて気持ちいい！
紳士淑女連合	イーグル	キング	ルガール・バーンシュタイン	テーブルマナーはお手のもの。ジェントルなわりにクセがある。
サル軍団	ブランカ	バイソン	チャン・コーハン	チャン・コーハンについているチョイ・ボンゲが「サル」な部分。
魔界からの来訪者	モリガン	ブランカ	ダルシム	2人は人間なのだが、選択する際のボタンによっては……。
野に放たれた獣	ブランカ	八神庵	覇王丸	ブランカは見た目、庵は動き、覇王丸は髪型から野獣と判定。
動物さん	テリー・ボガード	リョウ・サカザキ	ジョー・東	伝説の狼。無敵の龍。ジョーは……虎のようだけどアダ名がない!?
まだ子供	ナコルル	春日野さくら	高嶺響	『カプエス2』から選りすぐりの少女たち。健康に成長して欲しい。
テクニカル熟女	春麗	バイス	モリガン	『カプエス2』ご用達の美女たち。モリガンの年齢って……。
脚線美	春麗	不知火舞	E.本田	素晴らしい脚線美をアピールしよう。E.本田は立ち強キックで！
歴代BOSS	サガット	ベガ	ギース・ハワード	『ストⅠ』『ストⅡ』『餓狼伝説』から各ボスキャラを選抜。
歪んだ大人たち	バイス	ロレント	山崎竜二	性格が歪みぎみのチームで、相手の心胆を寒からしめよう！
脇役ジャパニーズ	ダン	藤堂竜白	ジョー・東	「がんばれ日本！」脇役こそいなくてはならない存在なのだ！
燃えよデブゴン	ライデン	ロレント	E.本田	実は防御力が高いチーム。 迫り来る男気を存分に堪能せよ！
ネオ・軍人	ロレント	キャミィ	ガイル	同じ軍人であっても、チームプレイが出来なそうな3人。
トリオ・ザ・サイキョー	リョウ・サカザキ	ユリ・サカザキ	ダン	実は3人とも極限流(ダンは作戦上？)だったりする。
群狼	ジョー・東	不知火舞	ロック・ハワード	『餓狼伝説』シリーズから3人をチョイス。狼気分でGO！
道徳の授業	キム・カッファン	ユン	ロック・ハワード	キムがユンとロックにテコンドーを教えて少年犯罪防止に努める。
微妙な年頃	バルログ	二階堂紅丸	鑑恭介	中性的な3人を選抜。3人とも茶～金髪なのが興味深い。
シンゴウキ	リュウ	ケン	豪鬼	3人で信号機の、赤色・青色・黄色、と分担しよう。
乱舞マニア	ユリ・サカザキ	リョウ・サカザキ	キム・カッファン	超必殺技が多段な人たち。ブロッキング対策にどうぞ。
バイソンはどうしたの？	バルログ	サガット	ベガ	四天王から前作でレシオ3だった3人。ごめんよバイソン。

サウンド(SE)担当
第一開発部

えんどう　まさゆき
遠藤正之

PROFILE ■代表作：『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ、『マーヴル VS. カプコン2』『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：SE
■好きなキャラクター：ケン

『カプエス2』の魅力のひとつに、キャラの個性を引き立てるボイスや、試合の緊迫感を演出する効果音などがある。ここでは、アフレコ時の様子を中心に、SEの理想的なポジションについて、遠藤正之氏に聞いてみた。

SE、ボイス……音の統一感こそなにより重要なんです

―セリフが多くて賑やかですよね。

遠藤：同じポーズでも、セリフが違うだけで全然雰囲気が変わるし、それがキャラの色付けにもなるので、とにかく容量の許す限りいろいろなセリフを入れました。紅丸が対恭介専用勝ちセリフで「これでわかったろボーヤ」と言うのですが、あれはアフレコ中にアドリブで決まったんですよ。

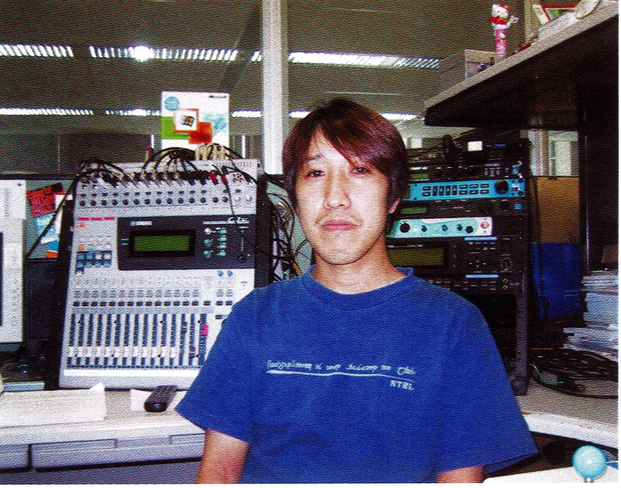
必殺技の発音もアドリブが多いですね。過去のタイトルで決まってしまっている発音やイメージに捕らわれず、かっこいい発音を目指しました。テリーの「パワーダンク」や、庵の叫び声などは、SNKさんのゲームとは違う感じにしたんですが、これはこれでなかなかいいでしょ？

藤堂竜白の声は、ちびまる子ちゃんのおじいちゃん・友蔵役で有名な青野武さんに演じて頂いたんですが、最初に青野さんの声を聞いたときは「この声！この声!!」ってもう感動しちゃって。仕事そっちのけで、チェックも忘れて聞き入ってしまったんですよ（笑）。でもさすがの演技で、ほとんど一発OKでしたけどね。

―特に力を入れたパートはどこですか？

遠藤：今回、とにかくこだわったのは、ナレーションです。今までの対戦格闘ゲームにはないようなカッコイイものが作りたかったので、テレビやラジオで活躍中のDJ・浅井博章さんにお願いしました。DJは、声優とはまた違った言い回しや発音ができるので、迫力満点になったと思います。

あと、技のヒット音にも気合いを入れました。今回はかなり派手な音にしたんですが、『カプエス2』はすごく勢いのあるゲームなので、バシッと合っているはず！とはいえ、BGMやボイスの邪魔にならないようにだけは気をつけました。やっぱりBGM、ナレーション、ボイス、SE、環境音など、すべてが同時に聞こえたときの全体の統一感こそ、なにより重要ですから。



サウンド（BGM）担当
第一開発部

いせ　さとし
伊勢聡

PROFILE ■代表作：『ストリートファイターⅢ』シリーズ、『CAPCOM VS. SNK』シリーズなど
■担当したパート：BGM
■好きなキャラクター：ブランカ

格闘ゲームに爽快感や緊張感を与える要素として忘れてはいけないのがバックに流れる力強いサウンドだ。ここではBGM担当の伊勢聡氏に、『カプエス2』におけるBGMを担うポジションなどについて語ってもらった。

サウンドは、あくまで演出の一部なんです

―サウンド面で意識した『カプエス2』のイメージをお聞かせください。

伊勢：前作のイメージを踏まえつつメロディーを乗っけて、わかりやすく、かつキャッチーなものを意識してつくりました。各キャラごとに曲を作ると容量が足りなくなってしまうので、ステージの原画をもとにイメージを膨らましていきました。中国のレストランを描いた上海ステージは、イメージしやすかったなぁ。『カプエス2』の中で、最初に完成した曲です。

でも、僕が一番好きなのは、イギリスステージの曲ですね。自分でいうのもなんですが、カッコイイ！　こういう、おしゃれな曲が好きなんですよ。ボーカルが入っているのも気に入ってます。

―主にどんな楽器を使っていますか？

伊勢：基本的に僕は面倒くさがりなので、あまり凝った技法は使わないほうです。今回は、「Novation SUPERNOVA2」というシンセサイザーが大活躍してくれました。こいつは音が太くてすごい！

―業務用と家庭用で再生環境を意識することはありますか？

伊勢：最近はサウンドを作るにあたって、ゲームセンターとか家庭用とか、ハードの違いを意識することはないですね。どのハードでも、ビットやサンプリングレートが高いですし、普通の音楽を作るのと同じ感覚で作れるようになってきています。ですので、普通の音楽スピーカーできれいに聞こえるように心がけていますよ。

―格闘ゲームにおけるサウンドの担う役割とは？

伊勢：なくてはならないものだけど、目立ち過ぎてもいけない。あくまでも「ゲーム全体を演出する一部分」というポジションを逸脱してはいけないものだと思います。

ザンギエフの

EXグルーヴでオレグルーヴ

フンリャー！　赤き料理人ザンギエフだっ！　ここでは私が貴様らにぴったりのグルーヴを紹介するぞっ！

GROOVE EDITの発生条件

「ARCADE MODE」で豪鬼、またはルガールを倒すとメニューに「GROOVE EDIT MODE」が出現する。

「ARCADE MODE」をクリアすると登場する「GROOVE EDIT」では、4000ポイントを振り分けて食材（ゲージやサブシステムなど）をチョイスできるのだ。このモードで作ったEXグルーヴは「ARCADE MODE」はもちろん「NETWORK MODE」でも使用可能。

各システムのお値段リスト

ゲージ

C-GAUGE…………1800ポイント
A-GAUGE…………2200ポイント
P-GAUGE…………800ポイント
S-GAUGE…………1600ポイント
N-GAUGE…………1200ポイント
K-GAUGE…………1000ポイント
NO-GAUGE…………0ポイント

サブシステム

DASH…………200ポイント
RUN…………300ポイント
ROLLING…………400ポイント
DODGE…………600ポイント
COUNTER ATTACK…400ポイント
COUNTER MOVEMENT…300ポイント
AIR GUARD…………500ポイント
SMALL JUMP………600ポイント
TACTICAL RECOVERY…200ポイント
SAFE FALL…………300ポイント

システム

BLOCKING…………1600ポイント
JUST DEFENSE……1400ポイント
CHAIN COMBO……800ポイント
AIR CHAIN COMBO…700ポイント
SUPER COMBO CANCEL…1000ポイント
CANCEL ANY MOVE…1000ポイント

オレグルーヴのレシピを大紹介!!

その1

疾風怒涛！　ピリッとスパイシー！

スピード・チャン～ブルゴーニュ風チェーンコンボ～

メイン食材は世界3大珍味の1つ、チャン・コーハンだ。このチャンをいかに素早くさせるかが料理の肝。P-ゲージでシンプルにベースを固めつつ、手数の素となる「CHAIN COMBO」を加えるのだ。

レシピ

チャン・コーハン…1体
P-GAUGE…800pt
CHAIN COMBO…800pt
CANCEL ANY MOVE…1000pt
RUN、ROLLING、SMALL JUMPなど…少々

⬆チェーンコンボのおかげで、猛烈なコンボが可能になったのだ！

⬇「CANCEL ANY MOVE」はチョイの使い勝手も向上！　ウマイぞっ!

オレグルーヴのレシピを大紹介!!

その2

華麗な空中連係が舌の上でとろける！

ダルシム・エアマスター〜ドリル香草添え〜

⬅ダルシムを空中戦専用に仕上げた珍しい例。なかなか味わい深い。

➡ドリルキックをからめた空中チェーンは、高威力の上、インパクト大！

今回のメイン食材も世界３大珍味のひとつ、ダルシム。ダルシムはアクが強いので、さらに強烈な個性を足して食べやすくお料理してしまうぞっ。ポイントは空中チェーンコンボ。ドリルからの連係がウマイッ。

レシピ

ダルシム…1体　C-GAUGE…1800pt
AIR CHAIN COMBO…700pt
SMALL JUMP…600pt
移動用サブシステム…少々

オレグルーヴのレシピを大紹介!!

その3

驚愕！　スーパーチキンスタイル！

激辛ザンギエフ〜攻めひかえめ〜

昔はガイルに待たれて、ボコボコにされたもんだったが、今度は俺が待つ番だ！　限界まで防御、移動系の素材をごちゃ混ぜにし、どんな状況でも待ち続けられるスタイル！　真の待ちザンギ見せてくれるわ！

⬅しょぼい飛び道具なんぞ、ブロッキングでノーダメージじゃい！

➡待ちに待って、攻撃を避けて、スクリューで大ダメージじゃい！

レシピ

ザンギエフ…1体　P-GAUGE…800pt
DASH…200pt　DODGE…600pt
COUNTER MOVEMENT…300pt
AIR GUARD…500pt　BLOCKING…1600pt

リミッターなしで、さらにオレっぽく!

ポイントが足りなくて自由にグルーヴを作れないだと!?　サバイバルモードの「ALL SURVIVAL」をクリアしてこい！　クリアすれば、ポイントの制限なくグルーヴを作れるぞ！

⬅誰もが納得の超豪華グルーヴの完成じゃい！

これで同志も納得じゃい！

アーケードは燃えているか？

家庭用発売直前の ゲームセンターに直撃！

『カプエス2』がゲーセンにもたらしたモノとは？　ゲームの現場に携わるオペレーターに斬り込む！

プラサカプコン
プライズ担当
近藤直樹氏

○近藤さんってどんな人？
疾風のごときスピードでお客様の対応に走るナイスガイ。店員歴4年のキャリアもあり、常連のお客サンからも慕わる毎日だ。
○プラサカプコン吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺本町1丁目10－1いなりやビルB1F
電話番号 0422－23－5201
中央線 京王井の頭線吉祥寺駅北口下車徒歩3分

プラサカプコン吉祥寺店に聞く『カプエス2』の現在

この夏、新作格闘ゲーム(※1)が3つ発売されましたが、『カプエス2』は非常に好調ですね。「これなら問題ナシ」というラインの2倍ほど出ています。これまではビデオゲームが低迷していましたが、『カプエス2』にはお客様が非常に多くついてくれています。お客様のピークは1日2回ありまして、まず4時から6時にかけて1回目。このピークでは常連さんと学生さんが多く来ています。この時間帯は、レベル的に非常に強いですね。2回目のピークはサラリーマンの方が中心で、8時から9時とちょっと短め。それに対して、午前中はあまり盛り上がっていませんね。やはり、夕方以降が熱いようです。

POINT

プラサカプコン吉祥寺店

⬆勝負熱が周囲を満たすビデオゲームブース。百円玉を握りしめろ!!

カプコン直営のゲームセンター。ワンフロアながら敷地面積は広く、開放感抜群。ゲームセンターだけでなく、ハンバーガー屋などの店もあり、エナジー補給も可能……と至れり尽せりの店舗。

ビデオゲームの低迷

⬆こちらはプライズブース。コブンとアフロ犬がたくさんいたぞ。

吉祥寺店では、メダルゲーム、プライズ(※3)の売上が全体の60%にあたる。一時期ビデオゲームのシェアは全体の10%未満だったが、現在では20%を超える勢いとなっている(2001年8月調べ)。

人気の集中するキャラクター

対戦台ではリュウ、ケン、豪鬼、モリガンといった、必殺技に共通点があり、扱いやすいキャラが人気です。グルーヴはCグルーヴが多く、そのあとにS、Nグルーヴと続きます。Pグルーヴはほぼ見かけません。最近流行っているのが、レシオ4の覇王丸。レシオ4だとお客様の回転がいいので、ウチ的にもこれは嬉しいですね（笑）。一方、ガイル、本田、ブランカなどの溜め系のキャラクターは少ないです。SNKのキャラは平均的に使われてますね。

⬅コミュニケーション・ノートは、ロケテスト（※2）で設置される。書いた内容が製品版に反映されることも!!

⬅人気薄し、幸薄し。みんな！　このキャラたちを使って頂点を目指してくれ！　無論Pグルーヴで！

家庭用発売の影響は？

コンシューマ版が発売されますと、やはりお客様は減りますね。これは他のゲームも同様で、人気の高いゲームも移植されますと売上は下がってしまいます。しかし、家庭用で練習されたお客様にご来店していただき、対戦が再燃するのも常です。そのときには、対戦の質もグッと上がりますね。当店では家庭用のコントローラになれている方のために、ドリキャスのコントローラを用意する予定もあります。

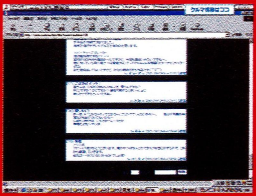
でも、やっぱりコンシューマ版はライバルなんですよ（笑）。

最後になにかひと言！

プラサカプコン吉祥寺店にいらした際、機械の故障などがありましたら、気軽にお知らせ下さい！　私はもちろん、スタッフが急いでかけつけ、すぐに直します！

⬅と、ここでコイン詰まり発生！　スーパーコンボ気味に素早く対応する近藤さんでした。

POINT



サイト名
ビースト　シャウト
URL
http://www2.csc.ne.jp/~beast/top/main.html
隠しキャラ：
あ～あ、K'とかヴァネッサとかウィップとかでてくんないかな～。あと月華の刹那なども出てくれないかな～。カプコンなら、ジルとかバレッタとか。無理だよね～やっぱ……。【さぶ氏2001/08/24】

※1　新作格闘ゲーム

『カプエス2』と、同時期に発売された3D格闘ゲーム2作を含めたものを指す。

※2　ロケテスト（ロケテ）

ロケーションとは店舗のこと。その店舗に、新作ゲームを試験的に設置すること。

※3　プライズ

クレーンゲームによって、貰える賞品のこと。転じてその機械のことを指す。

クイック

リファレンス

Quick Reference

※本書の技表では、特殊技、ターゲットコンボ、コンビネーションアタック、必殺技、スーパーコンボを掲載しています。
全キャラクター共通の操作で発生する通常投げ（近距離で←or→＋強パンチor近距離で←or→＋強キック）に関しては、省略しています。

プレイスタイルから選ぶベストフィットなグルーヴ

C GROOVE
初心者から上級者まで。汎用性がウリ。

用意されたグルーヴの中で、最もシンプルで分かりやすいのが、このCグルーヴ。LV2スーパーコンボを必殺技でキャンセルできるなど、テクニカルな要素もあるため、腕前が向上する楽しさも堪能できるぞ。

⬆ゲージが3段階に溜まるのが特徴。レベルの違うスーパーコンボを使い分けろ。

サブシステム
ステップ　ガードキャンセル攻撃　空中ガード
回り込み　時間差起き上がり

A GROOVE
A級プレイヤーに求められる"独創性"

Aグルーヴの特徴といえば、なんと言ってもオリジナルコンボを使用できること。一定時間、全ての技が全ての技でキャンセルできるので、実用的なコンボから見栄え重視のコンボまで自由自在。アピール性抜群だ！

⬆オリコンには、他のプレイヤーを圧倒するパワーが秘められているぞ。

サブシステム
ステップ　ガードキャンセル攻撃　ダウン回避
回り込み

P GROOVE
職人気質のアナタにはこのグルーヴ

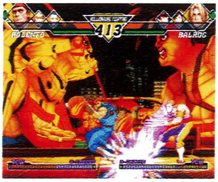
全ての攻撃を無効化できるブロッキングが可能なPグルーヴ。その万能なブロッキングは攻撃を食らう瞬間に相手方向に方向キーを入れるというもの。失敗したら攻撃を食らってしまうため、度胸と腕前が試される！

⬆ブロッキング以外の要素がひかえ目なので、コレが出来ないと厳しい。

サブシステム
ステップ　時間差起き上がり
小ジャンプ

S GROOVE
“超必連発”という夢を叶えるグルーヴ

体力ゲージが少なくなるとゲージが点滅し始める。この状態こそSグルーヴの醍醐味、超必殺技を使いまくれる瞬間なのだ。「避け」や「気合溜め」といった、かなり特殊な動作が含まれるので、使うには慣れが必要。



⬆ピンチの状態こそSグルーヴが一層際立つ瞬間。超必殺技でダメージを与えろ

サブシステム

走り　ガードキャンセル攻撃　小ジャンプ
避け　時間差起き上がり

N GROOVE
真の強さとは、スタンダードにある!!

ゲージが溜まるとストックが追加され、ストックを消費することで一定時間攻撃力が上昇する「パワーMAX」の状態になるぞ。この状態だと超必殺技も強力なものに変化。機動性に恵まれたサブシステムを使いこなせ!!

⬆パワーMAX中は、ゲージを溜めることができない。ストックと相談しよう。

サブシステム

走り　ガードキャンセル攻撃　小ジャンプ
回り込み　ガードキャンセル移動　ダウン回避

K GROOVE
脅威の破壊力。怒りゲージに注目!!

攻撃を受けることで怒りゲージが溜まり、満タンになると怒り状態になる。ジャストディフェンスでもゲージは溜まる。怒り状態は全グルーヴ中最も通常技の攻撃力が高くなり、相手に大ダメージを与えるチャンスだ。

⬆ジャストディフェンスはブロッキングより簡単。ガンガン狙おう

サブシステム

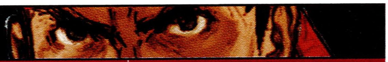
走り　ダウン回避
小ジャンプ

EX エクストラグルーブ
オリジナルのグルーヴを作れるぞ！

PS2版とDC版では、ゲームをクリアすると、オリジナルのグルーヴを選択できるようになる。この機能には、基本のグルーヴには存在しないシステムもあるので、「新しい、オリジナルのグルーヴ」を作成できるのだ。詳しくは152ページを参照。

152ページへ

リュウ



技名	コマンド	備考
鎖骨割り	✚ + 中 P	特殊技
鳩尾砕き（みぞおちくだき）	✚ + 強 P	特殊技
旋風脚	✚ + 中 K	特殊技
波動拳	✚ + P	―
灼熱波動拳	✚ + P	空中可
昇龍拳	✚ + P	―
（空中）竜巻旋風脚	（空中で）✚ + K	空中可
真空波動拳	✚✚ + P	―
真空竜巻旋風脚	✚✚ + K	―
真・昇龍拳	✚✚✚ + K	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

ケン

技名	コマンド	備考
稲妻かかと割り	✚ + 中 K	特殊技
後ろ回し蹴り	✚ + 強 K	特殊技
地獄風車	空中投げ（K）	空中のみ
波動拳	✚ + P	―
昇龍拳	✚ + P	―
（空中）竜巻旋風脚	（空中で）✚ + K	空中可
龍閃脚	✚ + K	―
鉈落とし蹴り（なたおとしげり）	✚ + 弱 K	ボタンを押し続けると稲妻かかと割りに変化
鎌払い蹴り	✚ + 中 K	ボタンを押し続けると稲妻かかと割りに変化
大外回し蹴り	✚ + 強 K	ボタンを押し続けると稲妻かかと割りに変化
前方転身	✚ + P	―
昇龍裂破	✚✚✚ + P	―
神龍拳	✚✚✚ + K 後、ボタン連続押し	―
疾風迅雷脚	✚✚ + K	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

春麗

技名	コマンド	備考
中段二連蹴	遠距離立ち弱Kの動作中に弱K	特殊技
鶴旋蹴（かくせんしゅう）	✚ + 中 K	特殊技
翼旋脚（前進）	✚ + 強 K	特殊技
鶴脚落	✚ + 強 K	特殊技
鷹爪脚（ようせんきゃく）	空中で ✚ + 中 K	特殊技
鷹嘴拳（ようしけん）	斜めジャンプ中に強 P・強 P	特殊技
龍星落	空中投げ（P）	空中のみ
百裂脚	K連続押し	―
気功拳	✚ + P	―
スピニングバードキック	✚ タメ ✚ + K	―
気功掌	✚✚ + P	―
鳳翼扇	✚✚ + K	最後の打ち上げ蹴りヒット時、ハイジャンプでキャンセル可

草薙京

技名	コマンド	備考
鳳麟（ほうりん）	✚ ＋ 強 [P]	特殊技
外式・轟斧 陽（ごうふ よう）	✚ ＋ 中 [K]	特殊技
八拾八式	✚ ＋ 強 [K]	特殊技
外式・奈落落とし	空中で ✚ ＋ 強 [P]	特殊技
百式・鬼焼き	✚ ＋ [P]	—
弐百拾弐式・琴月 陽	✚ ＋ [K]	—
R.E.D.Kick	✚ ＋ [K]	—
百壱式・朧車（おぼろぐるま）	✚ ＋ [K]	—
七拾五式 改	✚ ＋ [K] 後 [K]	—
百拾四式・荒咬み（あらかみ）	✚ ＋ 弱 [P] or 中 [P]	—
百弐拾八式・九傷（このきず）	荒咬み後 ✚ ＋ [P]	—
百弐拾七式・八錆（やのさび）	荒咬み後 ✚ ＋ [P] or 荒咬み後→九傷後 [P]	—
百弐拾五式・七瀬（ななせ）	荒咬み後 八錆後 [K] or 荒咬み後→九傷後 [K]	—
外式・砌穿ち（みぎりうがち）	荒咬み後 八錆後 [P]	—
百拾五式・毒咬み（どくかみ）	✚ ＋ 強 [P]	ガードポイントあり
四百壱式・罪詠み（つみよみ）	毒咬み後 ✚ ＋ [P]	—
四百弐式・罰詠み（ばつよみ）	毒咬み後 罪詠み後 ✚ ＋ [P]	—
裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ）	✚ ✚ ＋ [P]（タメ可）	[P]ボタンタメ（押しっぱなし）でディレイ可能
最終決戦奥義"無式"(三神技の壱)（さいしゅうけっせんおうぎ"むしき"（さんじんぎのいち））	✚ ✚ ＋ [P]	スパコンレベル1時のみ、[P] [K]ボタン連続押しで最後に挑発（専用）が出せる

荒咬みからの連係

- 百拾四式・荒咬み ✚ ＋ 弱 [P] or 中 [P]
  - → 百弐拾八式・九傷 ✚ ＋ [P]
  - → 百弐拾七式・八錆 ✚ ＋ [P]
    - → 百弐拾七式・八錆 [P]
    - → 百弐拾五式・七瀬 [K]
    - → 外式・砌穿ち [P]

八神庵

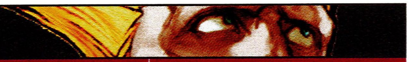
技名	コマンド	備考
外式・夢弾	✚ ＋ 中 [P]	特殊技
外式・轟斧 陰"死神"	✚ ＋ 中 [K]	特殊技
外式・百合折り	空中で ✚ ＋ 弱 [K]	特殊技、空中のみ
外式・夢弾	中 [P]、✚ ＋ [P]	コンビネーションアタック
百八式・闇払い	✚ ＋ [P]	—
百式・鬼焼き	✚ ＋ [P]	—
百弐拾七式・葵花	✚ ＋ [P]（3回まで連続入力可能）	—
弐百拾弐式・琴月 陰	✚ ＋ [K]	—
屑風（くずかぜ）	✚ ✚ ＋ [P]	—
裏百八式・八酒杯（やさかずき）	✚ ✚ ＋ [P]（タメ可）	[P]ボタンタメ（押しっぱなし）でディレイ可能
禁千弐百拾壱式・八稚女（やおとめきず）	✚ ✚ ＋ [P]	—

テリー・ボガート

技名	コマンド	備考
ライジングアッパー	✚ ＋ 強 [P]	特殊技
ライジングアッパー	近距離強 [P]、✚ ＋ 強 [P]	コンビネーションアタック
パワーウェイブ	✚ ＋ [P]	—
バーンナックル	✚ ＋ [P]	—
ライジングタックル	✚（タメ）✚ ＋ [P]	—
クラックシュート	✚ ＋ [K]	—
パワーダンク	✚ ＋ [K]	—
パワーゲイザー	✚ ✚ ✚ ＋ [P]	—
バスターウルフ	✚ ✚ ＋ [K]	—

QUICK REFERENCE

ガイル

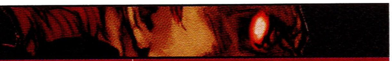


技名	コマンド	備考
スピニングバックナックル	✚ + 強 [P]	特殊技
ニーバズーカー	✚ or ✚ + 弱 [K]	特殊技
ローリングソバット	✚ or ✚ + 中 [K]	特殊技
リバーススピンキック	相手近くで ✚ or ✚ + 強 [K]	特殊技
フライングメイヤー	空中投げ [P]	空中のみ
フライングバスタードロップ	空中投げ [K]	空中のみ
ソニックブーム	✚(タメ) ✚ + [P]	―
サマーソルトキック	✚(タメ) ✚ + [K]	―
トータルワイプアウト	✚(タメ) ✚✚✚ + [K]	―
サマーソルトストライク	✚(タメ) ✚✚✚ + [K]	―
ソニックハリケーン	✚(タメ) ✚✚✚ + [P]	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

ザンギエフ

技名	コマンド	備考
コサックステップ	✚ + 中 [K] or 強 [K]	特殊技
ダブルニードロップ	斜めジャンプ中 ✚ + 弱 [K] or 中 [K]	特殊技
フライングボディーアタック	斜めジャンプ中 ✚ + 強 [P]	特殊技
空中ヘッドバット	垂直ジャンプ中 ✚ + 中 [P] or 強 [P]	特殊技
ダブルラリアット	[P] [P] [P] 同時押し	回転中は方向ボタンで左右移動が可能
クイックダブルラリアット	[K] [K] [K] 同時押し	回転中は方向ボタンで左右移動が可能
バニシングフラット	✚ + [P]	―
スクリューパイルドライバー	✚ + [P]	―
アトミックスープレックス	(相手の近くで) ✚ + [K]	―
フライングパワーボム	✚ + [K]	―
ファイナルアトミックバスター	✚ ✚ + [P]	―
エリアルロシアンスラム	✚✚✚ + [K]	―

豪鬼



技名	コマンド	備考
頭蓋破殺	✚ + 中 [P]	特殊技
天魔空刃脚	前方斜めジャンプの頂点で ✚ 中 [K]	特殊技
豪波動拳	✚ + [P]	―
斬空波動拳	空中で ✚ + [P]	空中のみ
灼熱波動拳	✚ + [P]	―
豪昇龍拳	✚ + [P]	―
(空中)竜巻斬空脚	(空中で) ✚ + [K]	空中可
百鬼襲	✚ + [K]	―
百鬼豪斬	百鬼襲後追加入力なし	着地後、スライディング（下段）攻撃
百鬼豪衝	百鬼襲後 [P]	百鬼襲からの追加入力打撃技
百鬼豪砕	百鬼襲後相手の頭部付近で ✚ or ✚ + [P]	百鬼襲からの追加入力投げ
百鬼豪断	百鬼襲後 [K]	百鬼襲からの追加入力打撃技
百鬼豪墜	百鬼襲後相手の胸元で ✚ or ✚ + [K]	百鬼襲からの追加入力投げ
阿修羅閃空	✚ or ✚ + [P] [P] [P] or [K] [K] [K]	―
前方転身	✚ + [P]	―
滅殺豪波動	✚ ✚ + [P]	―
滅殺豪昇龍	✚✚✚ + [P]	―
天魔豪斬空	空中で ✚ ✚ + [P]	空中のみ
瞬獄殺	弱 [P]・弱 [P]・✚・弱 [K]・強 [P]	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

リョウ・サカザキ

技名	コマンド	備考
氷柱割り	＋ 中	特殊技
(空中) 虎煌拳	(空中) ＋	空中可
虎咆	＋	—
飛燕疾風脚	(タメ) ＋	—
暫烈拳 (ざんれつけん)	＋	—
極限流連舞拳	＋	—
猛虎雷神刹 (もうこらいじんせつ)	＋	—
覇王翔吼拳 (はおうしょうこうけん)	＋	—
龍虎乱舞	＋	—
天地覇煌拳 (てんちはおうけん)	＋	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

キング

技名	コマンド	備考
スライディングキック	＋ 強	特殊技
ベノムストライク	＋	—
ダブルストライク	＋	—
サプライズローズ	＋	—
トラップショット	＋	—
トルネードキック	＋	—
ミラージュキック	＋	—
イリュージョンダンス	＋	—
サイレントフラッシュ	＋	—

キム・カッファン

技名	コマンド	備考
ねりチャギ	＋ 強 or (構え中) ＋ 中	特殊技
構え	立ち強 or ＋強 or 覇気脚(強)の動作中に 強	特殊技
進脚	(構え中) 弱	特殊技
背襲脚	(構え中) 中	特殊技
背旋脚	(構え中) 強	特殊技
背転下段脚	(構え中) 弱	特殊技
半月斬	＋	—
飛翔脚	空中で ＋	空中のみ
飛燕斬	(タメ) ＋	強の場合のみ、ヒット・ガード時に＋強で追加攻撃可
空砂塵	(タメ) ＋	—
流星落	(タメ) ＋	—
覇気脚	＋	ヒット・ガード後、鳳凰脚でキャンセル可
鳳凰脚	＋	—
鳳凰天舞脚	空中で ＋	空中のみ
鳳凰飛天脚	＋	—

春日野さくら

技名	コマンド	備考
フラワーキック	→ ＋ 中 P	特殊技
波動掌	↓↘→ ＋ P	—
咲桜拳（しょうおうけん）	→↓↘ ＋ P	—
春風連脚	↓↙← ＋ K 後 ↓↙← K	春風脚の着地までに追加入力すれば、追加攻撃が出せる
空中春風脚	空中で ↓↙← ＋ K	空中のみ
桜華脚	空中で ↓↘→ ＋ K	空中のみ
さくら落とし	→↓↘ ＋ K 後 P (最大3回まで追加入力可) or K	—
真空波動拳	↓↘→ ↓↘→ ＋ P	—
乱れ桜	↓↘→ ↓ ↘ ＋ K	—
春一番	↓↙← ↓↙← ＋ K	—

キャミィ

技名	コマンド	備考
スパイラルアロー	↓↘→ ＋ K	—
キャノンスパイク	→↓↘ ＋ K	—
アクセルスピンナックル	→↘↓↙← ＋ P	—
フーリガンコンビネーション	↙ ↓ ↘ → ↗ ＋ P	—
フェイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション後相手の頭部 or 屈んだ相手の近くで ← or → ＋ P	フーリガンコンビネーションからの追加入力投げ
クロスシザーズプレッシャー	フーリガンコンビネーション後相手の胴体付近 or 空中の相手の近くで ← or → ＋ P	フーリガンコンビネーションからの追加入力投げ
レイザーエッジスライサー	フーリガンコンビネーション後追加入力なし	着地後、スライディング（下段）攻撃
キャノンストライク	空中で ↓↙← ＋ K or フーリガンコンビネーション後 K	空中のみ
スピンドライブスマッシャー	↓↘→ ↓ ↘ ＋ K	—
リバースシャフトブレイカー	↓↙← ↓↙← ＋ K 後、ボタン連続押し	方向ボタンの連続押しも受け付けている

モリガン

技名	コマンド	備考
シェルキック	空中で ↓ 強 K	特殊技
セクシャルエンブレイス	空中投げ（P）	空中のみ
（空中）ソウルフィスト	(空中で) ↓↘→ ＋ P	空中可
シャドウブレイド	→↓↘ ＋ P	—
ベクタードレイン	→↘↓↙← ＋ P	—
（空中）バルキリーターン	(空中で) →↘↓↙← ＋ K 後 K	空中可
（空中）ソウルフェニックス	(空中で) ↓↘→ ↓↘→ ＋ P	空中可
カーディナルブレイド	↓↘→ ↓ ↘ ＋ K	—
（空中）ダークネスイリュージョン	(空中で) 弱 P・弱 P・→・弱 K・強 P	空中可、スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

QUICK REFERENCE

ユリ・サカザキ

技名	コマンド	備考
燕翼（えんよく）	＋中	特殊技
いずな落とし	空中投げ（ ）	空中のみ
虎煌拳（こおうけん）	＋	―
雷煌拳（らいおうけん）	＋	―
空牙（ユリちょうアッパー）	＋	―
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙後 ＋強	強空牙後、追加入力で出る打撃技
砕破（さいふぁ）	＋	―
百烈びんた	＋	―
覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）	＋	―
飛燕烈孔	＋	―
飛燕鳳凰脚		―

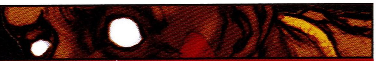
ナコルル

技名	コマンド	備考
地転斬	＋強	特殊技
アンヌムツベ	＋	―
レラムツベ	＋	―
アムベヤトロ	＋	ママハハ（鷹）が頭上で待機中のみ使用可
カムイリムセ	＋ 後 ボタン連続押し	ヒット・ガード時、 連続押しで追加攻撃
ママハハ（鷹）につかまる	＋	ママハハ（鷹）が頭上で待機中のみ使用可
ママハハ（鷹）つかまり攻撃	鷹につかまって 弱 or中 or弱 or中	―
ママハハ（鷹）から降りる	鷹につかまって 強	―
ヤトロポック	鷹につかまって 強	―
シチカプアイ	鷹につかまって ＋	―
カムイムツベ	鷹につかまって ＋	―
シチカプカムイイルシカ	＋	ママハハ（鷹）が頭上で待機中のみ使用可
エレルシカムイリムセ	＋	ママハハ（鷹）が頭上で待機中のみ使用可
シリコロカムイノミ	＋ （ 同時押しでキャンセル可）	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

不知火舞

技名	コマンド	備考
天水の舞	＋中	特殊技
夢桜	空中投げ（ ）	空中のみ
花蝶扇	＋	―
龍炎舞	＋	―
必殺忍蜂	＋	―
ムササビの舞	（タメ） ＋	―
ムササビの舞	空中で ＋	空中のみ
陽炎の舞（かげろうのまい）	（タメ） ＋	―
超必殺忍蜂	＋	―
水鳥の舞	＋	―
不知火流奥義　紅朱雀	空中で ＋	―

ダルシム



技名	コマンド	備考
手刀チョップ	✚ ＋ 弱 [P]	特殊技
手刀アッパー	✚ ＋ 中 [P]	特殊技
ヨガヘッドバット	✚ ＋ 強 [P]	特殊技
ローキック	✚ ＋ 弱 [K]	特殊技
合掌キック	✚ ＋ 中 [K]	特殊技
ヨガニーキック	✚ ＋ 強 [K]	特殊技
手刀水平チョップ	✚ ＋ [P]	特殊技
スラストキック	✚ ＋ [K]	特殊技
ジャンプアンダーパンチ	空中で✚ ＋ 弱 [P]	特殊技
ジャンプサイドパンチ	空中で✚ ＋ 中 [P]	特殊技
ジャンプパンチ	空中で✚ ＋ 強 [P]	特殊技
ジャンプ前蹴り	空中で✚ ＋ 弱 [K] or 弱 [K]	特殊技
ジャンプハイキック	空中で✚ ＋ 強 [K]	特殊技
ドリル頭突き	空中で✚ ＋ 強 [P]	特殊技
ドリルキック	空中で✚ ＋ [K](押すボタンの強さによって落下の角度が異なる)	特殊技
ヨガファイア	✚ ＋ [P]	—
ヨガフレイム	✚ ＋ [P]	—
ヨガブラスト	✚ ＋ [K]	—
(空中) ヨガテレポート	(空中)✚ or ✚＋[P][P][P]同時押しor[K][K][K]同時押し	空中可
ヨガストリーム	✚✚ ＋ [P]	—
ヨガボルケイノ	✚✚ ＋ [K]	—
ヨガテンペスト	✚✚ ＋ [P]	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

E.本田

技名	コマンド	備考
払い蹴り	✚ ＋ 強 [K]	特殊技
ジャンプ張り手	垂直ジャンプ中に ✚ or ✚ ＋強 [P]	特殊技、✚の場合は後退、✚の場合は前進
百裂張り手	[P] 連続押し	—
スーパー頭突き	✚(タメ)✚ ＋ [P]	—
スーパー百貫落とし	✚(タメ)✚ ＋ [K]	—
大銀杏投げ (おおいちょうなげ)	✚ ＋ [P]	—
鬼無双	✚(タメ)✚✚✚ ＋ [P]	—
大蛇砕き (おろちくだき)	✚✚ ＋ [P]	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

ブランカ

技名	コマンド	備考
ロッククラッシュ	近距離で ✚ or ✚ ＋ 中 [P]	特殊技
アマゾンリバーラン	✚ ＋ 強 [P]	特殊技
エレクトリックサンダー	[P] 連続押し	—
ローリングアタック	✚(タメ)✚ ＋ [P]	—
バックステップローリング	✚(タメ)✚ ＋ [K]	—
バーチカルローリング	✚(タメ)✚ ＋ [K]	—
サプライズフォワード	[K][K][K] 同時押し	—
サプライズバック	✚ ＋ [K][K][K] 同時押し	—
ダイレクトライトニング	✚(タメ)✚✚✚ ＋ [P]	—
グランドシェイブローリング	✚(タメ)✚✚✚ ＋ [K]	[K]ボタンタメ(押しっぱなし)でディレイ可能。タメるほど移動距離も伸びる
シャウトオブアース	✚(タメ)✚✚✚ ＋ [P]後ボタン連続押し	—

ライデン

技名	コマンド	備考
スタンプキック	✚ + 強K	特殊技
フライングボディプレス	斜めジャンプ中 ✚ + 強K	特殊技
ジャイアントボム	✚(タメ) ✚ + P	—
毒霧	✚ + P	—
スーパードロップキック	KKK 押し続けて離す	実際は K ボタン2つでも可
サンダークラッシュボム	✚ + K	—
ジャンピングラリアットドロップ	✚ + P	—
ライデンコンビネーション・ボディブロー	✚ + P	—
ヘッドバッド	ボディブロー後 ✚ + P	—
フロントスープレックス	ボディブロー後 ✚ + K	—
デストラクションドロップ	✚✚ + K	—
ファイアーブレス	✚✚ + P	—
クレイジートレイン	✚✚ + P	—

藤堂竜白

技名	コマンド	備考
くるぶし砕き	✚ + 中K	特殊技
重ね当て	✚ + P	—
仰ぎ重ね当て	✚ + P	—
飛び重ね当て	空中で ✚ + P	空中のみ
体崩し	✚ + P	—
超重ね当て	✚✚ + P	—
心眼　蔓落とし（しんがん　かずらおとし）	✚✚ + P	—

二階堂紅丸

技名	コマンド	備考
ジャックナイフキック	✚ + 中K	特殊技
フライングドリル	空中で ✚ + 強K	特殊技
ジャンピングソバット	✚ or ✚ + 強K	特殊技、✚ の場合は前進、✚ の場合は後退
スピニングニードロップ	空中投げ(P)	空中のみ
雷靭拳	✚ + P	—
雷靭拳・対空	✚ + P	—
居合い蹴り	✚ + K	—
反動三段蹴り	居合い蹴り後 ✚✚ + K	居合い蹴りヒットorガード時の追加入力専用技
スーパー稲妻キック	✚ + K	—
真空片手駒	✚ + K	K ボタン3つ同時押しでキャンセル可
紅丸コレダー	✚✚ + P	—
雷光拳	✚✚ + P	—
電影スパーク	✚✚ + K	—
エレクトリッガー	✚✚ + P	—

QUICK REFERENCE

イーグル

技名	コマンド	備考
マンチェスターブラック	✚＋👊	―
カンタベリーブルー	✚＋👊（タメ可）	ガードポイントあり。押しっぱなし可
オックスフォードレッド	✚＋👟	―
リバプールホワイト	✚＋👟	―
セントアンドリューグリーン	✚＋👊	―
マンチェスターゴールド	✚✚＋👊	―
ユニオンジャックプラチナム	✚✚＋👊	―

マキ

技名	コマンド	備考
肘落とし	空中で✚中👟	特殊技、空中のみ
武神獄鎖拳	弱👊・中👊・強👊・強👟	ターゲットコンボ
武神獄鎖投げ	弱👊・中👊・強👊・✚＋強👊	ターゲットコンボ
拳コ	✚＋👊	―
疾駆け（はやがけ）	✚＋👟後👟	―
逆疾駆け	✚＋👟後👟	―
天狗倒し	空中で✚＋👊	空中のみ
八艘脚（はっそうきゃく）	空中で壁際時に✚＋👊 or 👟	空中のみ
烈風脚	👟👟👟同時押し	―
武神剛雷破	✚✚＋👊	―
鉄心崩（てっしんこう）	✚✚＋👟後👟	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
(空中)戯天狗（あじゃらてんぐ）	(空中で)✚✚＋👊	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

鑑恭介

技名	コマンド	備考
エリアルキック	✚＋強👟	特殊技
エアバースト	✚後 弱👊・弱👟・中👊・中👟・強👊・強👟	途中のボタンは省略可
クロスカッター	✚＋👊	―
雷神アッパー	✚＋👊	攻撃ヒットorガード時、✚＋👟の追加入力で幻影キックの追い討ち可
幻影ウェーブ	空中で✚＋👊	空中のみ
幻影ブレイカー	✚＋👊	―
(空中) 幻影キック	(空中で) ✚＋👟	空中可
拡散クロスカッター	✚✚＋👊	―
スーパー雷神アッパー	✚✚＋👊	―
(空中) ダブル幻影キック	(空中で) ✚✚＋👟	空中可
ファイナルシンフォニーRemix	✚✚＋👟	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

覇王丸

技名	コマンド	備考
奥義　旋風裂斬	+	—
奥偽　旋風裂斬	+	旋風烈斬のモーションだけで弾をださない、フェイント技
奥義　弧月斬	+	—
奥義　烈震斬	+	—
天覇封神斬	+	—
天覇凄煌斬（てんはせいおうざん）	+	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

高嶺響

技名	コマンド	備考
遠間にて斬る也	+	—
近寄りて斬る也	+	—
水月を突く也	+	—
居を合わす也	+	—
紙一重にてかわす也	同時押し	—
間を詰めること肝要也	紙一重にてかわす也中に +	—
間をおくこと肝要也	紙一重にてかわす也中に +	—
発勝する神気也（はっしょうするしんきなり）	+	—
死を恐れぬ心也	+	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
屍を越え行く也（ルート1）	+・弱・中・強・弱・中・強・弱・中・+強	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
屍を越え行く也（ルート2）	+・弱・中・強・弱・中・強・弱・中・+強	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
屍を越え行く也（ルート3）	+・弱・中・強・弱・中・弱・強	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

ロック・ハワード

技名	コマンド	備考
アークキック	+ 中	特殊技
烈風拳	+ 弱 or 中	—
ダブル烈風拳	+ 強	—
ライジングタックル	(タメ) +	—
ハードエッジ	+	—
クラックカウンター	+	弱で上段、中で中段、強で下段の当て身技
レイジラン・Type「ダンク」	+ 弱	中段攻撃を出す
レイジラン・Type「セーブ」	+ 中	相手の目の前で止まる
レイジラン・Type「シフト」	+ 強	相手の背後に回り込む。真空投げでキャンセル可
真空投げ	+	ボタン3つ同時押しでキャンセル可
羅刹	真空投げ中に 同時押し続けて離す	—
レイジングストーム	+	スパコンレベル3orMAX超必殺技時のみ、ボタンタメ（押しっぱなし）でディレイ可能
シャインナックル	+	—
デッドリーレイブ・ネオ	+弱・弱・弱・弱・弱・中・中・強・強・+強	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

QUICK REFERENCE

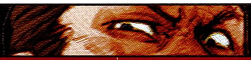
ユン

技名	コマンド	備考
旋風脚	[方向]＋中[K]	特殊技
雷撃襲	垂直or前方ジャンプの頂点で[方向]＋中[K]	特殊技
白龍連撃	弱[P]・弱[K]・中[P]	ターゲットコンボ
白龍通背打	中[P]・強[P]・[方向]＋強[P]	ターゲットコンボ
空連捶（くうれんすい）	空中で弱[P]・[方向]強[P]	ターゲットコンボ、空中のみ
鉄山靠（てつざんこう）	[方向]＋[P]	―
絶招歩法（ぜっしょうほほう）	[方向]＋[P]	―
穿弓腿（せんきゅうたい）	[方向]＋[K]	―
虎撲子（こぼくし）	[方向]＋[P]	―
虎撲子フェイント	[方向]＋[P][P][P]同時押し	―
前方転身	[方向]＋[K]	―
槍雷連撃	[方向][方向]＋[P]	―
雷震魔破拳	[方向][方向]＋[K]	―
楊炮（ようほう）	[方向][方向][P]	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
飛天双龍陣	空中で[方向][方向]＋[K]	空中のみ　スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

ロレント

技名	コマンド	備考
スパイクロッド	空中で[方向]＋中[K]	特殊技
フェイクロッド	[方向]＋中[K]	特殊技
トリックランディング	ジャンプ後、着地寸前に[K][K][K]同時押し	特殊技
スカウタージャンプ	[K][K][K]同時押し	特殊技
パトリオットサークル	[方向]＋[P]（3回まで連続入力可）	―
スティンガー	[方向]＋[K]後[P] or [K]	―
メコンデルタアタック	[P][P][P]同時押し後、着地時[P]	―
メコンデルタエアレイド	[方向]＋[P]後[P]	―
メコンデルタエスケイプ	[方向]＋[K]後[P] or [K]	画面端から離れた後は方向ボタンで左右制御が可能
テイクノープリズナー	[方向][方向]＋[P]	―
マインスイーパー	[方向][方向]＋[P]	―
スティールレイン	[方向][方向]＋[K]	―

ダン



技名	コマンド	備考
我道拳	[方向]＋[P]	―
晃龍拳	[方向]＋[P]	―
（空中）断空脚	（空中で）[方向]＋[K]	空中可
前転挑発	[方向]＋挑発ボタン	―
後転挑発	[方向]＋挑発ボタン	―
震空我道拳	[方向][方向]＋[P]	―
晃龍烈火	[方向][方向][方向]＋[K]	―
必勝無頼拳	[方向][方向]＋[K]	―
挑発伝説	[方向][方向]＋挑発ボタン	スパコンレベル1以上　ゲージ全消費

QUICK REFERENCE

麻宮アテナ

技名	コマンド	備考
連還腿（れんかんたい）	✚＋中👟	特殊技
フェニックスボム	前方ジャンプ中 ✚＋中👟	特殊技
連還腿	近距離中👊、✚＋中👟	コンビネーションアタック
サイキックシュート	空中投げ（👊）	空中のみ
サイコボールアタック	✚＋👊	—
（空中）サイコソード	（空中）✚＋👊	空中可
vサイコリフレクター	✚＋👟	—
フェニックスアロー	空中で✚＋👟	空中のみ
スーパーサイキックスルー	✚＋👊	—
サイキックテレポート	✚＋👟	—
（空中）シャイニングクリスタルビット	（空中）✚✚＋👊	空中可。スパコンレベル2以上時、👊ボタン3つ同時押しでキャンセル可
（空中）クリスタルシュート	（空中）シャイニングクリスタルビット中に✚＋👊（タメ可）	空中可。👊ボタンタメ（押しっぱなし）でディレイ可能
フェニックスファングアロー	空中で✚✚＋👟	空中のみ

チャン・コーハン

技名	コマンド	備考
ひき逃げ	✚＋強👊	特殊技
鉄球大回転	👊ボタン連続押し	👊ボタン3つ同時押しでキャンセル可能
鉄球粉砕撃	✚（タメ）✚＋👊	ガードポイントあり
大破壊投げ	✚✚＋👊	—
竜巻疾風斬	✚＋👟	—
疾走飛翔斬	✚＋👟	—
飛翔空裂斬	✚＋👟	—
鉄球大暴走	✚✚＋👊	—
真！超絶竜巻真空斬	✚✚＋👟	—

ジョー・東

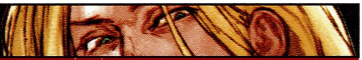
技名	コマンド	備考
ハリケーンアッパー	✚＋👊	—
スラッシュキック	✚＋👟	—
タイガーキック	✚＋👟	—
黄金のカカト	✚＋👟	—
爆裂拳	👊ボタン連続押し	—
スクリューアッパー	✚✚＋👊	—
爆裂ハリケーンタイガーカカト	✚✚＋👊	—
ダブルサイクロンアッパー	✚✚＋👊	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

QUICK REFERENCE

M.バイソン

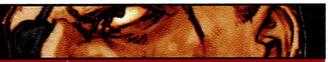
技名	コマンド	備考
ハンマープレス	垂直ジャンプ中に← or → +強P	→の場合は前進、←の場合は後退
ダッシュストレート	←(タメ)→+P	—
ダッシュアッパー	←(タメ)→+K	—
ダッシュグランドストレート	←(タメ)↘+P	—
ダッシュグランドアッパー	←(タメ)↘+K	実際は P ボタン2つor K ボタン2つでも可
ターンパンチ	PPP or KKK押し続け、放す	—
バッファローヘッドバット	↓(タメ)↑+P	—
クレイジーバッファロー	←(タメ)→←→+P	コマンド入力後、Kを押している間の攻撃がアッパーに変化
ギガトンブロー	←(タメ)→←→+K	

バルログ



技名	コマンド	備考
ピースオブマーキュリー	→+中K	特殊技
コズミックスマート	→+強K	特殊技
スターダストドロップ	空中投げ(P)	空中のみ
クレセントライン	空中投げ(K)	空中のみ
ローリングクリスタルフラッシュ	←(タメ)→+P	—
スカイハイクロー	↓(タメ)↑+P(壁跳ね返り後P)	—
フライングバルセロナアタック	↓(タメ)↑+K壁跳ね返り後P	—
イズナドロップ	↓(タメ)↑+K跳ね返り後、相手の近くで↑以外+P	—
スカーレットテラー	↙(タメ)→+K	—
バックスラッシュ	PPP同時押し	—
ショートバックスラッシュ	KKK同時押し	—
フライングバルセロナスペシャル	↙(タメ)↘↙↗+K壁跳ね返り後P	—
ローリングイズナドロップ	↙(タメ)↘↙↗+K壁跳ね返り後、相手の近くで↑以外+P	—
スカーレットミラージュ	←(タメ)→←→+K	—
レッドインパクト	(ツメあり時に)←(タメ)→←→+P	ツメあり時のみ使用可　スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

サガット



技名	コマンド	備考
タイガーショット	↓↘→+P	—
グランドタイガーショット	↓↘→+K	—
タイガーアッパーカット	→↓↘+P	—
タイガークラッシュ	→↓↘+K	—
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+P	—
グランドタイガーキャノン	↓↙←↓↙←+P	—
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+K	—
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K	—

QUICK REFERENCE

山崎竜二

技名	コマンド	備考
ブッ刺し	→ + 中 P	特殊技
裁きの匕首（さばきのあいくち）	→↓↘ + P	―
蛇使い　上段	↓↙← + 弱 P（タメ可）	ボタンタメ（押しっぱなし）でディレイ可能
蛇使い　中段	↓↙← + 中 P（タメ可）	ボタンタメ（押しっぱなし）でディレイ可能
蛇使い　下段	↓↙← + 強 P（タメ可）	ボタンタメ（押しっぱなし）でディレイ可能
蛇だまし	蛇使いタメ中に K	―
サドマゾ	←↙↓↘→ + K	―
倍返し	↓↘→ + P	―
砂かけ	↓↙← + K	攻撃ヒット時、蛇使いでキャンセル可
ヤキ入れ	→↓↘ + K	―
爆弾パチキ	→↘↓↙← → + P	―
ギロチン	↓↘→ ↓↘→ + P	―
ドリル	→↘↓↙← →↘↓↙← + P 後 P ボタン連続押し	―

バイス

技名	コマンド	備考
ネイルボム	←↙↓↘→ + P	―
ゴアフェスト	→↘↓↙← → + P	―
トランキュリティー	ゴアフェスト後 →↓↘ + P	ゴアフェストヒット後の追加入力専用技
メイヘム	↓↙← + P	―
ディーサイド	←↙↓↘→ + K	―
ディーサイド・スレイヤー	→↓↘ + K またはメイヘム後 →↓↘ + K	―
アウトレイジ	↓↙← + K	―
レイヴナス	空中で ↓↙← + K	―
ネガティブゲイン	→↘↓↙← →↘↓↙← + K	―
ウイザリングサーフェス	↓↘→ ↓↘→ + P	―

ルガール・バーンシュタイン

技名	コマンド	備考
烈風拳	↓↘→ + P	―
カイザーウェイブ	→ ←↙↓↘→ + P（タメ可）	―
ジェノサイドカッター	→↓↘ + K	―
ゴッドプレス	→↘↓↙← + P	―
ダークバリヤー	←↙↓↘→ + K	―
ダークスマッシュ	空中で ↓↘→ + P	―
ギガンテックプレッシャー	↓↘→ →↘↓↙← + P	―
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→ ↓ ↘ + K	―

QUICK REFERENCE

ベガ

技名	コマンド	備考
ヘルアタック	斜めジャンプ中に 中 P・中 P	特殊技
サイコパニッシュ	✚ ＋ P	──
サイコクラッシャーアタック	✚（タメ）✚ ＋ P	──
ダブルニープレス	✚（タメ）✚ ＋ K	──
ヘッドプレス	✚（タメ）✚ ＋ K	ヘッドプレス　ヒット・ガード時からのジャンプ後は、方向ボタンで左右制御が可能
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後 P	Pボタン追加入力後は、方向ボタンで左右制御が可能
デビルリバース	✚（タメ）✚ ＋ P ジャンプ後 P	──
ベガワープ	✚ or ✚ ＋ P P P or K K K	──
ニープレスナイトメア	✚（タメ）✚✚✚ ＋ K	──
メガ・サイコクラッシャー	✚（タメ）✚✚✚ ＋ P	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

殺意の波動に目覚めたリュウ

技名	コマンド	備考
鎖骨割り	✚ ＋ 中 P	特殊技
旋風脚	✚ ＋ 中 K	特殊技
天魔空刃脚	斜めジャンプの頂点で ✚ ＋ 中 K	特殊技
鬼哭突き	近距離立ち　中 P・強 P	ターゲットコンボ
波動拳	✚ ＋ P	──
灼熱波動拳	✚ ＋ P	──
昇龍拳	✚ ＋ P	──
竜巻旋風脚	✚ ＋ K	──
空中竜巻旋風脚	空中で ✚ ＋ K or ✚ ＋ K	空中のみ
阿修羅閃空	✚ or ✚ ＋ P P P or K K K	──
真空波動拳	✚✚ ＋ P	──
滅殺豪昇龍	✚✚✚ ＋ P	──
瞬獄殺	弱 P・弱 P・✚・弱 K・強 P	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
滅・波動拳	✚✚ ＋ K	ガード不能　スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

豪鬼

技名	コマンド	備考
頭蓋破殺	✚ ＋ 中 P	特殊技
天魔空刃脚	斜めジャンプの頂点で ✚ ＋ 中 K	特殊技
鬼哭突き	近距離立ち 中 P・強 P	ターゲットコンボ
豪波動拳	✚ ＋ P	──
斬空波動拳	空中で ✚ ＋ P	空中のみ
灼熱波動拳	✚ ＋ P	──
豪昇龍拳	✚ ＋ P	──
（空中）竜巻斬空脚	（空中で）✚ ＋ K	空中可
天魔朱裂刀（てんましゅれつとう）	✚・✚＋P P P or K K K 同時押し	Pで上段技、Kで下段技をとる当て身技
阿修羅閃空	✚ or ✚＋P P P or K K K 同時押し	──
滅殺豪波動	✚✚ ＋ P	──
滅殺豪昇龍	✚✚✚ ＋ P	──
天魔豪斬空	空中で ✚✚ ＋ P	空中のみ
瞬獄殺	弱 P・弱 P・✚・弱 K・強 P	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
禊（みそぎ）	✚✚ ＋ K	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

ギース・ハワード

技名	コマンド	備考
不動活殺裏拳	[レバー]＋強P	—
烈風拳	[レバー]＋弱P or 中P	—
ダブル烈風拳	[レバー]＋強P	—
疾風拳	空中で[レバー]＋P	空中のみ
上段当て身投げ	[レバー]＋弱P	ジャンプ攻撃、必殺技、超必殺技を捕れる
中段当て身投げ	[レバー]＋中P	下段攻撃以外の地上技を捕れる
下段当て身投げ	[レバー]＋強P	下段攻撃を捕れる
邪影拳	[レバー]＋K	—
レイジングストーム	[レバー][レバー][レバー]＋P	—
デッドリーレイブ	[レバー][レバー]＋弱K・弱P・弱P・弱K・弱K・中P・中K・強P・強K・[レバー]＋強P	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

技名	コマンド	備考
外式・夢弾	[レバー]＋中P	特殊技
外式・轟斧　陰“死神”	[レバー]＋中K	特殊技
外式・百合折り	空中で[レバー]＋弱K	特殊技、空中のみ
外式・夢弾	中P、[レバー]＋P	コンビネーションアタック
百八式・闇払い	[レバー]＋P	—
百式・鬼焼き	[レバー]＋P	—
百弐拾七式・葵花（あおいばな）	[レバー]＋P（3回まで連続入力可能）	—
弐百拾弐式・琴月　陰	[レバー]＋K	—
裏百式・鬼焔（おにほむら）	[レバー][レバー][レバー]＋P	—
禁千弐百拾壱式・八稚女（やおとめ）	[レバー][レバー]＋P	—

ゴッドルガール

技名	コマンド	備考
烈風拳	[レバー]＋P	—
カイザーウェイブ	[レバー][レバー]＋P（タメ可）	3段階まで溜めることが可能
ジェノサイドカッター	[レバー]＋K	—
ゴッドプレス	[レバー]＋P	—
ダークバリヤー	[レバー]＋K	—
ダークスマッシュ	空中で[レバー]＋P	空中のみ
ルガールエクスキュージョン	[レバー]＋K	移動投げ
ゴッドレーン	[レバー]or[レバー]＋P P P or K K K同時押し	—
ギガンテックプレッシャー	[レバー][レバー]＋P	—
ジェノサイド・ヘブン	[レバー][レバー][レバー]＋K	—
ラストジャッジメント	弱P・弱P・[レバー]・弱K・強P	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ
G・エンド	[レバー][レバー]＋P	スパコンレベル3orMAX超必殺技発動可能時のみ

殺豪鬼とGODルガールの使用方法

ドリームキャスト版とプレイステーション2版では、隠しボスとして殺豪鬼、GODルガールが登場する。このふたりは、勝利した相手ごとに、プレイヤーキャラクターとして使えるようになる。登場条件は、下の条件のうち2つ以上を満たすこと。また、殺豪鬼とGODルガールのどちらが登場するのかは、ランダムとなっている。

隠しボスの登場条件

①GPを1500ポイント以上取得している
②「ファイネストKO」を1回以上決めている
③ CPUのベガ、もしくはCPUのギースに勝利している

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、一切受けつけておりません。御了承ください。

CAPCOM® 完璧攻略シリーズ⑥

CAPCOM VS. SNK 2
アナザープレイガイド

2001年10月15日　第1刷発行

編　著　ファイティングスタジオ
発　行　株式会社　カプコン
発　売　株式会社　双葉社
〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28
電話　03-5261-4818（営業）
印刷所　三晃印刷株式会社

企画 / 新留寿基
Editor / 舟崎茂
Writer / 蒲地美樹　白井もへ　竹内亮人
Data / 岡田雅樹
Design / 株式会社エストール
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2001
©FUTABASHA Printed in Japan　禁・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価はカバーに表示してあります。
※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、（株）エス・エヌ・ケイの登録商標です。

ISBN4-575-16288-4 C0076

©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.©SNK 2001
※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。

双葉社

CAPCOM完璧攻略シリーズ

- ■ファイナルファイト ONE 完全ガイドブック
- ■ワンピースマンション 管理人さんお助けBOOK
- ■スーパーストリートファイターⅡXリバイバル 対戦最強マニュアル
- ■ロックマンX2 ソウルイレイザー 必勝攻略法
- ■デビル メイ クライ 完全攻略ガイド

スーパーストリートファイターⅡXリバイバル 対戦最強マニュアル

Ａ５判　96ページ
定価：1100円十税

ロックマンX2 ソウルイレイザー 必勝攻略法

Ａ５判　128ページ
定価：950円十税

デビル メイ クライ 完全攻略ガイド

Ａ５判　160ページ
定価：1200円十税

全国書店にて 好評発売中!!

ISBN4-575-16288-4

C0076 ¥1429E

定価：本体1429円＋税

9784575162882

1920076014291

©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.©SNK 2001
※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。

双葉社

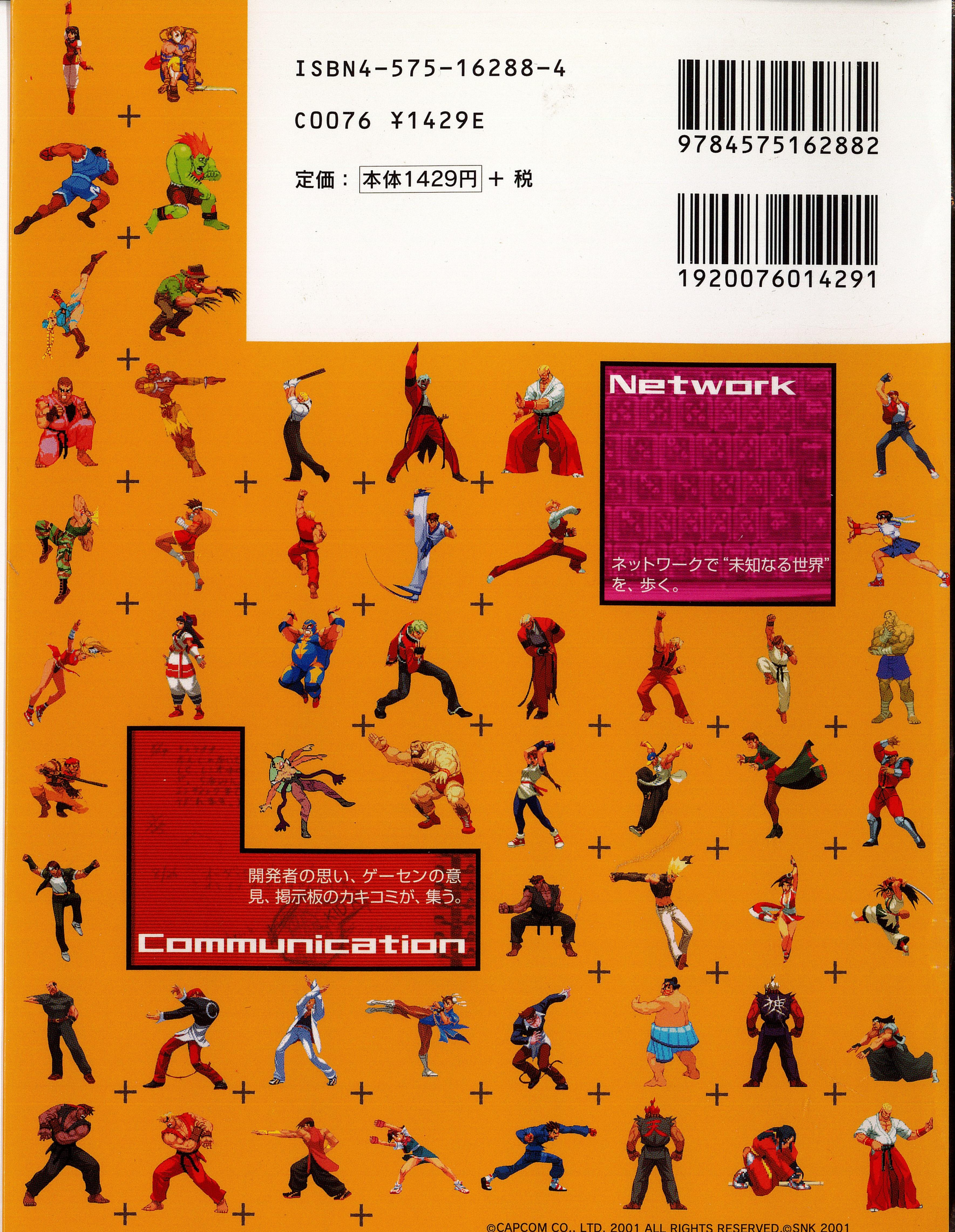
ISBN4-575-16288-4

C0076 ¥1429E

定価：本体1429円＋税

9784575162882

1920076014291

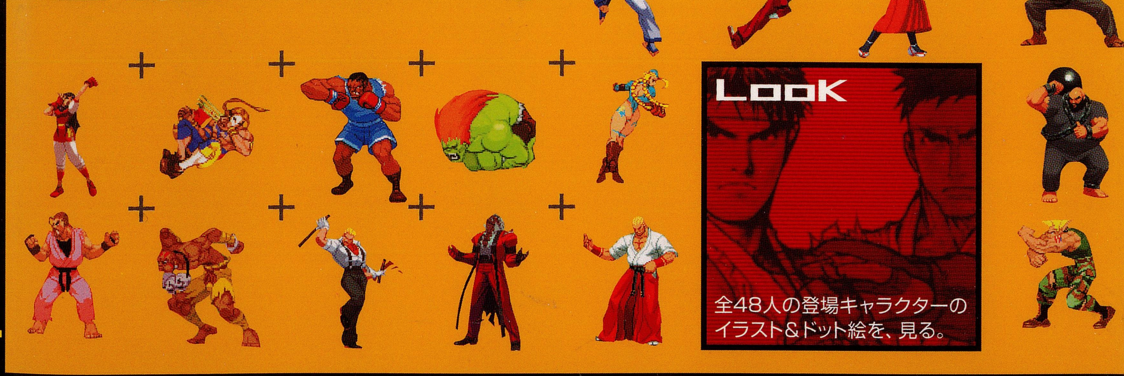


©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.©SNK 2001
※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。

双葉社

CAPCOM VS. SNK2 アナザープレイガイド 双葉社

CAPCOM®完璧攻略シリーズ 6



CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001
ANOTHER PLAY GUIDE
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 アナザープレイガイド

編著 ファイティングスタジオ